Nokia N-Gage - drugie spotkanie • Pro Evolution 3 - nowe zagrania i triki

PlayStation 2 • Xbox • GameCube • PS one • GameBoy • Mobile

neo PLUS

LISTOPAD 2003 (11/2003)
nr 59 . cena: 7.99 zł (w tym 7% Vat)

JUŻ GRALIŚMY: Rise to Honor, Maximo 2, Bloody Roar 4, Castlevania, Karaoke Revolution
RECENZJE: NBA Live 2004, Judge Dredd vs Judge Death, Voodoo Vince, Warhammer 40000AD, Dungeons & Dragons Heroes, Robin Hood: Defender of the Crown I inne!

TYLKO U NAS

Lord of the Rings RETURN OF THE KING

Recenzujemy pierwszą grę po polsku na PlayStation 2!

WYROKI ZAPADŁY

Jak II Renegade
Worms 3D
Ratchet & Clank 2
FIFA 2004
SSX 3
Pro Evo Soccer 3
Dog's Life

TYLKO U NAS

MANHUNT

Autorzy GTA3 i Vice City powracają z nową propozycją. Relacja Banana ze specjalnego pokazu gry!

Independent Press
9 771505 820004 11
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

W ofercie produkty firmy Logitech !

www.ultima.pl

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

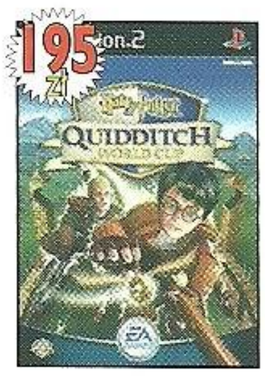
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

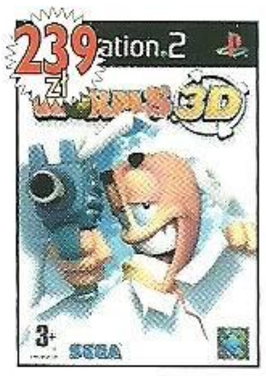
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

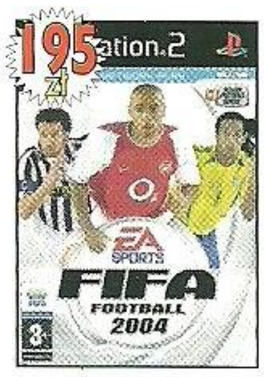
e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

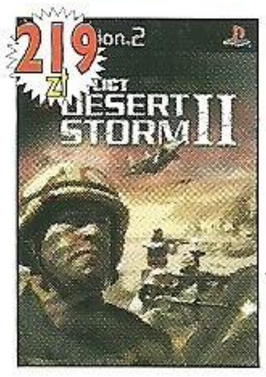
Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

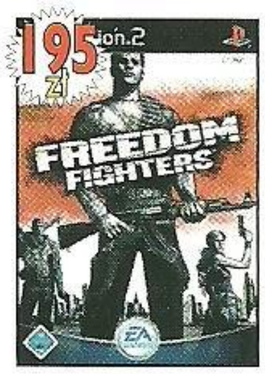
Dreamcast | Gameboy Advance | Gamecube | Inne | NOKIA N-Gage | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox

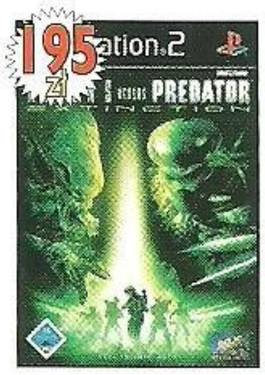










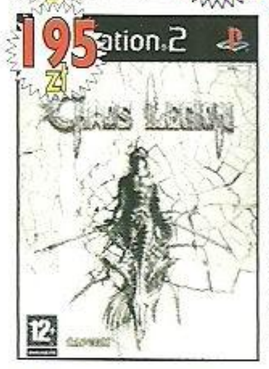


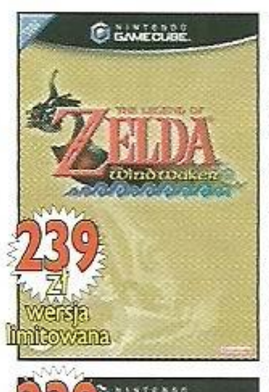
PLAYSTATION 2

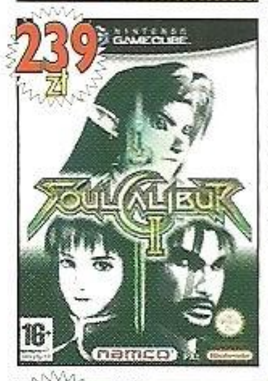
007 NIGHTFIRE	199
AMPLITUDE	229
BLOOD OMEN 2	229
BLOODRAYNE	199
BURNOUT 2	149
CAPCOM vs SNK 2	179
CONFLICT DESERT STORM 2	219
CROUCHING TIGER Hidden Dragon	219
DEVIL MAY CRY 2	199
DIE HARD VENDETTA	219
DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE	199
DRAKAN	229
ENTER THE MATRIX	199
EYETOY PLAY + kamera	259
FIFA 2003	199
FORMULA ONE 2003	229
FREESTYLE METAL X	219
GTA Vice City	209
GUNFIGHTER 2	149
HARRY POTTER 2	199
HULK	219
INDIANA JONES	209
ITALIAN JOB	219
KNOCKOUT KINGS 2002	179
LORD OF THE RINGS Fellowship of Ring	209
MARK OF KRI	219
MIDNIGHT CLUB 2	219
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	149
MOTO GP 3	219
NBA LIVE 2003	199
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	199
NHL 2003	199
ONIMUSHA 2	199
PRIMAL	219
PRO EVOLUTION SOCCER 2	134
RED FACTION 2	219
SILENT HILL 3	239
SLY RACOON	229
SOCOM + HeadSet	359
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	199
SPIDERMAN THE MOVIE	189
STARSJY & HUTCH	219
TENCHU: Wrath of Heaven	219
THE GREAT ESCAPE	219
THE SIMS	199
TIME SPLITTERS 2	199
TOMB RAIDER Angel of Darkness	219
TONY HAWK 4	219
TRIBES AERIAL ASSAULT	199
VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON	299
VIRTUA FIGHTER 4 Evolution	229
WAR OF MONSTERS	229
WOLFENSTEIN	219

Platinum PS2:

007 AGENT UNDER FIRE	119
BRITNEY'S DANCE BEAT	69
CASTLEWEEN	119
COLIN McRAE RALLY 3	119
DEVIL MAY CRY	119
EVER BLUE	89
EVIL DEAD A Fistful of Boomstick	119
FINAL FANTASY X	119
GRAN TURISMO 3	119
GRAN TURISMO CONCEPT CAR	119
GTA 3	119
HITMAN 2	129
JAK & DEXTER	119
KESSEN	119
LORD OF THE RINGS Two Towers	129
MAXIMO	89
METAL GEAR SOLID 2	129
NBA STREET	89
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	119
NO ONE LIVES FOREVER	99
ONIMUSHA: WORLORDS	119
PRISONER OF WAR	99
PRO EVOLUTION SOCCER 2	139
PROJECT ZERO	119
RAYMAN REVOLUTION	119
RED FACTION	49
SCOOBY DOO Night of 100 Frights	119
SHOX	89
SLED STORM	89
SMUGGLERS RUN 2	119
SSX SNOWBOARDING	89
SSX TRICKY	99
TEKKEN 4	119
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119
THEME PARK WORLD	79
THE WAY OF THE SAMURAI	119
THIS IS FOOTBALL	119







TIME SPLITTERS 1	119
TOCA	99
TONY HAWK PROSKATER 3	109
WRC	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2	999
Konsola PLAYSTATION 2 + gra	1049
Action Replay	169
Dual Mini Pad	59
Dual Shock oryginalny	149
Kabel S-Video	39
Kierownica GT Force Logitech	399
Klawiatura Logitech	149
Link Cable	29,90
Memory Card 8 MB Hori	109
Memory Card 8 MB Sony	159
Memory Card 8 MB x2	179
MultiTap	79
Mysz optyczna Logitech	129
Pilot Manta	29,90
Pilot (nieoryginalny)	59
Pilot oryginalny	159
Podstawka pionowa	19,90
Podstawka pionowa z miejscem na 12 płyt.	29,90
Przedłużacz do joypada	19,90
Przewód optyczny	49
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	99
VGA Box uniwersalny (PS2, GCN i XBox)	229

PLAYSTATION/PS ONE

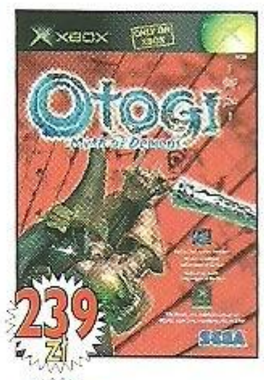
BOND 007: T.W.I.N.E.	39
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DELTA FORCE Urban Warfare	99
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES	49
FIFA 2003	119
FINAL FANTASY 8	109
GAUNTLET LEGENDS	59
GRAN TURISMO 2	99
GTA PACK (GTA1, GTA2, GTA London)	129
HARRY POTTER 1	99
HARRY POTTER 2	99
JADE COCOON	59
MEDAL OF HONOR 1+2	69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	39
NBA 2003	119
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE / MOTO RACER 2	69
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE	39
PRO EVOLUTION SOCCER	99,90
RAYMAN	59
RAYMAN 1 i RAYMAN 2	109,90
SOUL REAVER	59
SPYRO 3	109
TEKKEN 3	99
TOMB RAIDER 1, 2, 3, 4, 5	59
WIPEOUT 3+DESTRUCTION DERBY 2	99

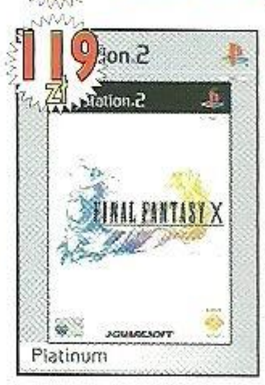
Akcesoria:

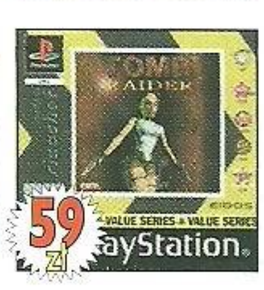
PS One	399
Game Hunter Pro	49
Joypad analogowy DualShark	49
Kierownica Double Force Big Ben	129
Link cable	29.90
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	29.90
Memory card 120 bloków	39,90
Multitap nieoryginalny	69
Pal converter	49
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB + AV cable	24.90
Standard Pad	19.90

GAMECUBE

007 AGENT UNDER FIRE	79
007 NIGHTFIRE	79
AGRESSIVE INLINE	119
ETERNAL DARKNESS	229
FIFA 2003	79
FREEDOM FIGHTERS	195
HARRY POTTER 2	79
KNOCKOUT KINGS 2003	209
LORD of the RINGS Return of the King	195
MARIO PARTY	229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR RISING SUN	195
METROID PRIME	229
NBA COURTSIDE 2002	159
NBA LIVE 2003	79
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	79







NHL 2003	79
P.N. 03	195
PIKMIN	189
RAYMAN 3	229
RESIDENT EVIL	119
RESIDENT EVIL 3	179
RESIDENT EVIL ZERO	195
ROCKY	119
SIMS (+ prezent)	209
SMASH BROS MELEE	119
SOUL CALIBUR 2	239
SPIDER-MAN	229
SSX 3	195
SSX TRICKY	119
STAR WARS: THE CLONE WARS	229
STARFOX ADVENTURES	229
SUPER MARIO SUNSHINE	119
SUPER SMASH BROS. MELEE	189
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	229
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	229
TOP GUN	199
TUROK EVOLUTION	229
TWO TOWERS	209
TY THE TASMANIAN TIGER	79
VEXX	210
WARIO WORLD	229
WAVE RACE	119
WRECKLESS	229
X-MEN: NEXT DIMENSION	229
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE	229
ZELDA Wind Waker + Ocarina of Time	239

Akcesoria:

Konsola GameCube + Zelda WW lub Super Mario Sunshine	549
Konsola GameCube + Metroid Prime	549
GBA <–> GCN Link	29,90
GCN –> PSX Converter	34,90
Joypad Joytech - czarny	55
Joypad Joytech - fioletowy	55
Joypad oryginalny	145
Joypad bezprzew. - BigBen	219
Joypad wavebird	219
Kierownica Logitech Force Logitech	299
Memory card - oryginalna	89
Memory card 4 Mb - nieoryginalna	29,90
Memory card 8 Mb - nieoryginalna	69
Memory card 64 Mb BigBen	99
Plecak	169
Przedłużacz do pada	19,90
RF modulator	89
RF unit do 3 konsol	59
RGB - znakomita jakość!	59
RGB cable - oryginalny	129
VGA Box uniwersalny (PS2, GCN i XBox)	229

X-BOX

BOND 007: NIGHTFIRE	79
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	79
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
SSX TRICKY	79
FREEDOM FIGHTERS	199
SOUL CALIBUR 2	199
SSX 3	199
LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING	199
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	199
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	159

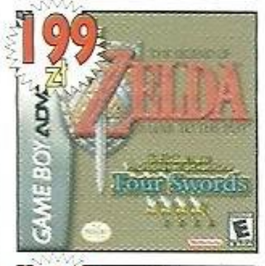
Akcesoria:

X-BOX	999
Joypad XS BigBen	89
Pistolet GunStation 2	159
RGB Scart	49
RGB Scart + Optic Out	79
RGB Scart + Optic + S-Video	119
i inne	tel., www

NOKIA N-GAGE

PUZZLE BOBBLE	179.90
PANDEMONIUM	179.90
PUYO POP	179.90
SUPER MONKEY BALL	179.90
TAITO MEMORIES	179.90
TONY HAWK	209.90
SONICN	209.90
TOMB RAIDER	209.90
VIRTUA TENNIS	209.90
RED FACTION	209.90
MOTO GP	209.90

Akcesoria ..... tel.



GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS	199
BOXING FEVER	149
BREATH OF FIRE II	159
BROKEN SWORD	149
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance	199
COLIN MCRAE RALLY 2.0	159
CRASH BANDICOOT XS	189
CT SPECIAL FORCES	189
DEFENDER OF THE CROWN	189
DONALD DUCK ADVANCE	139
DOOM 2	189
EXTREME GHOSTBUSTERS	99
EYE OF THE BEHOLDER	149
FIFA FOOTBALL 2003	189
FINAL FANTASY TACTICS	199
FINAL FIGHT ONE	139
FORTRESS	219
GOLDEN SUN	199
GREMLINS	99
GT ADVANCE 2: RALLY RACING	209
GT ADVANCE 3	209
HARRY POTTER 2	199
HOT WHEELS VELOCITY X	159
HUGO ADVANCE PL	179
LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES	199
LILO & STITCH	159
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS	189
MEGA MAN 2	159
METROID FUSION	199
MINORITY REPORT	189
MOTO RACER 2	159
MUMMY MANACLE OF OSIRIS	159
NEXT GENERATION TENNIS	99
PINBALL CHALLENGE	159
PRO TENNIS WTA TOUR	189
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	189
RAYMAN 3	199
SHEEP	179
STAR WARS E2: ATTACK OF THE CLONES	189
STREET FIGHTER ALPHA 3	159
STUART LITTLE 2	189
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	179
SUPER STREET FIGHTER 2 - TURBO REVIVAL	139
TEKKEN ADVANCE	169
THE LOST VIKINGS	199
TOCA TOURING CARS	199
TOM & JERRY INFURNAL ESCAPE	189,90
TOMB RAIDER: THE PROPHECY	159
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	89
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	189
TUROK EVOLUTION	199
WARIOLAND 4	199
WOLFENSTEIN 3D	189
WORMS WORLD PARTY	159
X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE	199
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3	199
ZELDA Link to Past	199

Akcesoria:

GAMEBOY ADVANCE	399
GAMEBOY ADVANCE SP	649
Ekranik wymienny	19,90
Illuminator Pro (z zasil. i akum.)	99
Lupa antyrefleksowa	49,90
Lampka	19,90
Link cable (4 w jednym)	29
Lupa z podświetleniem	24,90
MP3 MUSIC PLAYER	159
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Przezroczysty pokrowiec	19,90
Pudełka na gry (6 szt.)	19,90
Słuchawki + adapter	39
Słuchawki GBA SP + adapter	29
Zasilacz + akumulator	49,90
Zestaw 1: pudełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2: akumulator, lupa, pokowiec, link	59

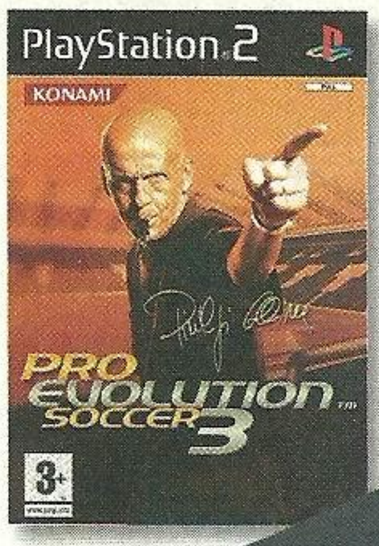
DREAMCAST

Gry, akcesoria ..... www, tel.

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni. 2. Akcesoria z półroczną gwarancją. 3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją. 4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny. 6. Profesjonalna obsługa. 7. Produkty bezpiecznie zapakowane. 8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9,50 zł, kurier Stolica 20 zł, Pocztex (24h) 30 zł

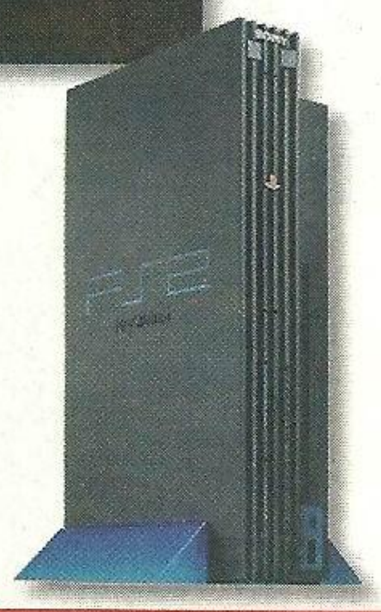
Pro Evolution Soccer 3



239 zł

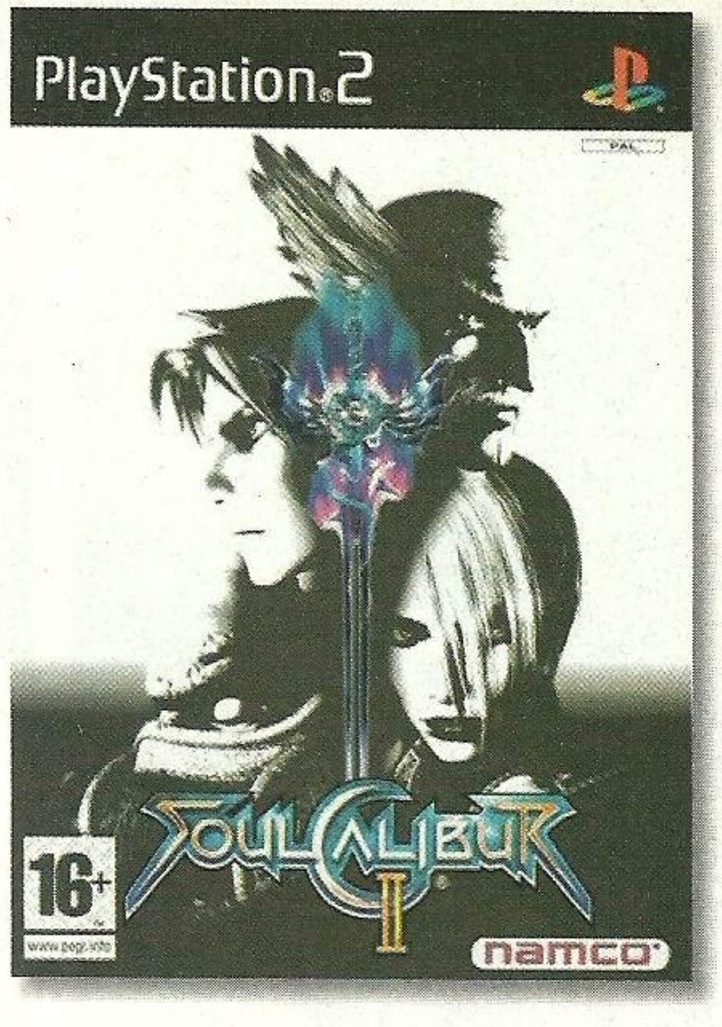
PlayStation 2

fabrycznie odnawiana
roczna gwarancja !!!



859 zł

SOUL CALIBUR 2 (PS2)



195 zł

REWOLUCJA CENOWA W KONSOLACH! CZY KTOŚ PRZEBIJE NASZĄ OFERTĘ?

Nokia N-GAGE

konsola, telefon, MP3 Player, radio, organizer

Twoja cena: **1599 zł**

Konsola GAMECUBE + Metroid Prime lub Zelda Wind Waker lub Super Mario Sunshine

Cena: ~~899 zł~~
Twoja cena: **549zł**

Konsola PLAYSTATION 2 + DUALSHOCK 2

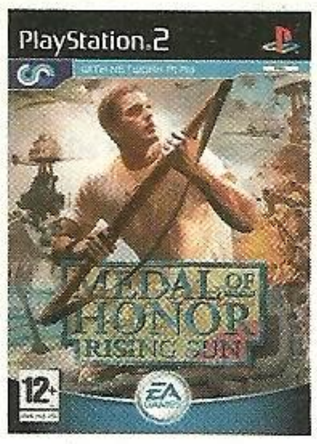
Cena: ~~1099 zł~~
Twoja cena: **999 zł**

Srebrna konsola PLAYSTATION 2 + 2 x DUALSHOCK 2

(czyta DVD-R), port podczerwieni, super cicha praca

Twoja cena: **1149 zł**

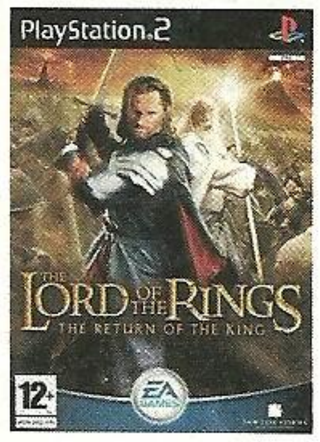
MEDAL OF HONOR Rising Sun (PS2)



Cena: ~~209 zł~~
Twoja cena: **195 zł**

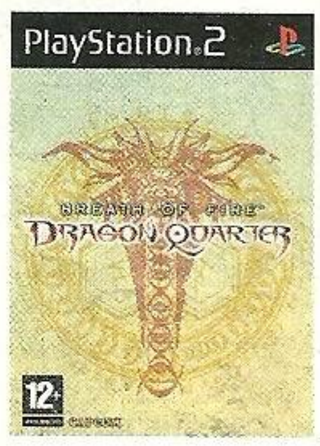
LORD OF THE RINGS The Return of the King (PS2)

polska wersja językowa



Cena: ~~209 zł~~
Twoja cena: **195 zł**

BREATH OF FIRE Dragon Quarter (PS2)



Cena: ~~209zł~~
Twoja cena: **195 zł**

Konsola GAMEBOY ADVANCE SP

Cena: ~~699 zł~~
Twoja cena: **649 zł**

Joypad DUAL SHARK x2

100% kompatybilne z PS2

Twoja cena: **79 zł**

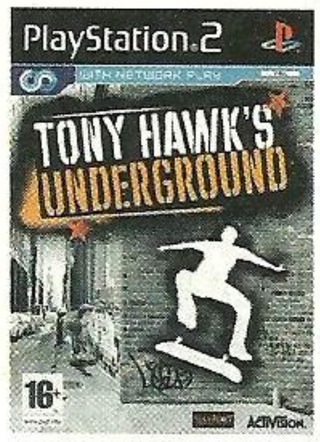
COLIN McRAE RALLY 04 (PS2)

Możliwość zamówienia TOCA RACE DRIVER za 39 zł

Twoja cena: **219 zł**

TONY HAWK'S UNDERGROUND (PS2)

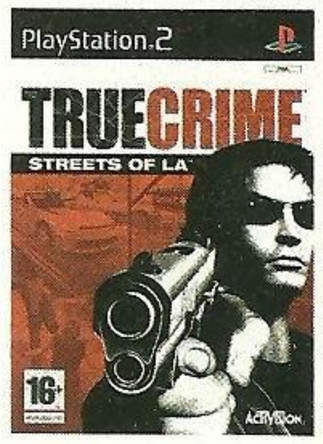
zamówienie przedpremierowe koniec listopada



Cena: ~~229zł~~
Twoja cena: **199 zł**

TRUE CRIME (PS2)

zamówienie przedpremierowe koniec listopada



Cena: ~~229zł~~
Twoja cena: **199 zł**

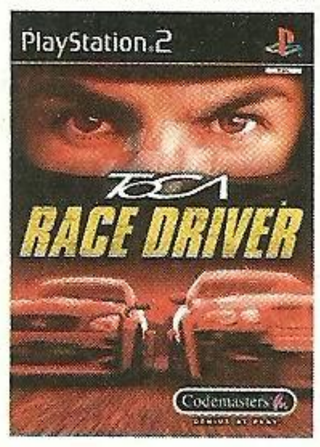
HITMAN 2 (PS2)

Cena: ~~229zł~~
Twoja cena: **129 zł**

LORD OF THE RINGS TWO TOWERS (PS2)

Cena: ~~229zł~~
Twoja cena: **129 zł**

TOCA RACE DRIVER (PS2)



Twoja cena: **49 zł**

RED FACTION (PS2)

Twoja cena: **49 zł**

DEVIL MAY CRY 1 PS2
RESIDENT EVIL CODE VERONICA PS2
BOND 007: NIGHTFIRE PS2
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE PS2
FIFA 2003 PS2

Twoja cena: **77 zł**

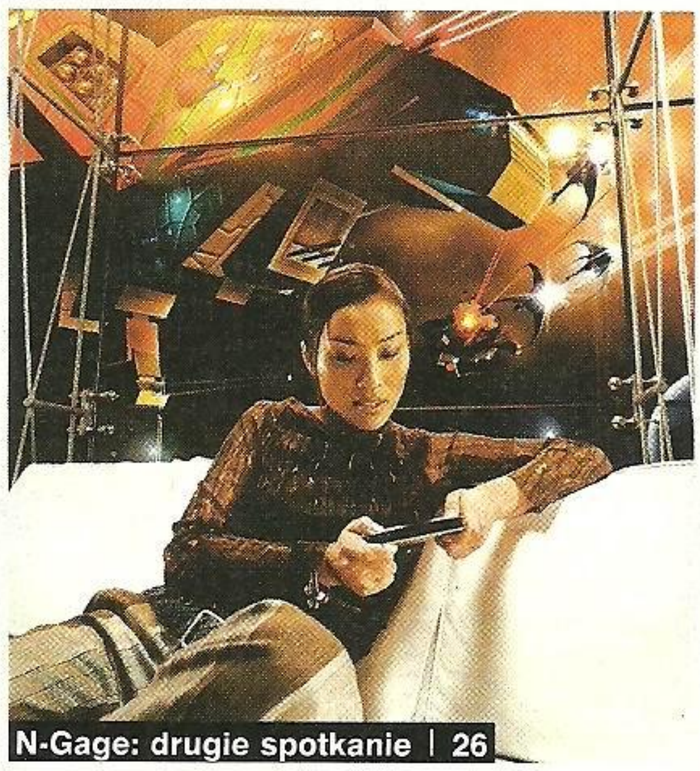
GRAN TURISMO PS2

Twoja cena: **79 zł**

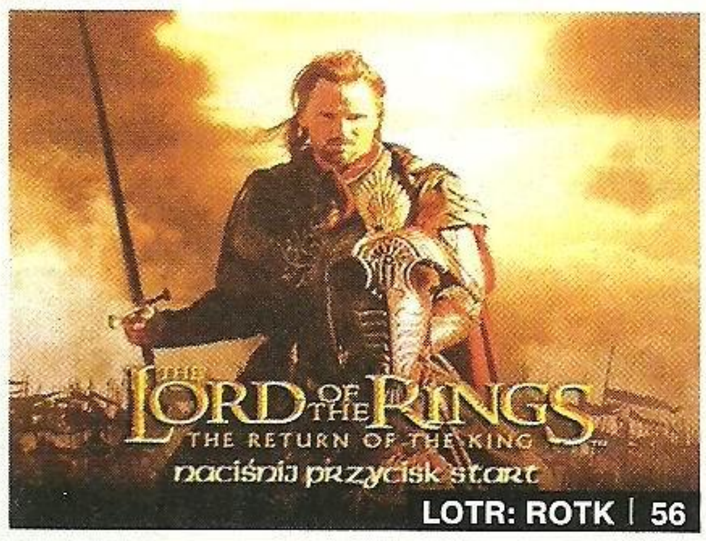
Witajcie!
Sagi o lokalizacjach ciąg dalszy (spokojnie, będzie krótko). Doczekaliśmy się pierwszej gry konsolowej po polsku. Mowa o Return of the King, czyli Powrocie Króla na PlayStation 2. Wśród kilku znajdujących się na krążku wersji językowych znalazła się także opcja o wiele mówiącej nazwie: „Polski" (choć naturalnie jest również i oryginał, po angielsku). Z wielką przyjemnością pragnę Was poinformować, że tłumaczenie jest bez zarzutu. Tym bardziej, że Powrót Króla urwał mi sporo godzin życia; jest po prostu znakomity. Po więcej szczegółów zapraszam do recenzji. Owszem, zgadzam się – nie jest to gra, w której znajduje się jakaś gigantyczna liczba kwestii do przetłumaczenia. Ale witając ją jako pierwszą jaskółkę jestem bardziej niż zadowolony. Zobaczymy, jak tłumacze EA poradzą sobie z przygodówką – nadchodzi przecież Harry Potter.
Dwa miesiące temu obiecałem, że w Neo pojawiać się będzie coraz więcej ekskluzywnych materiałów. Dotrzymujemy słowa – jako jedyni w Polsce graliśmy w Manhunta, mamy także sporo recenzji pierwszoligowych tytułów. Między innymi wspominany już Return of the King, ale także Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Dog's Life, SSX3, czy FIFA 2004. Sprawdziliśmy również w akcji nową Castlevanię, a także Rise to Honor z Jetem Li. Na tym oczywiście nie poprzestaniemy. Swoją drogą szykuje się kolejna wspaniała zima dla graczy.
Kolejnym ciekawym tematem, którym zajęliśmy się w tym numerze jest konsolofon N-Gage. Przyjrzeliśmy się bliżej tej maszynce i choć nie olśniła nas grami (oj, nie...), to pod względem możliwości, czy liczby przydatnych (bądź nie) programików dosłownie do wszystkiego zrobiła na nas spore wrażenie. Z pewnością zdziwicie się nie raz czytając w obszernym materiale, co OG wyprawiał z N-Gage. Ja byłem zaskoczony. Filmy? Książki? Przeglądanie WWW? Nieźle, jak na takie malutkie urządzonko. Ale według pierwszych, ostrożnych szacunków N-Gage sprzedaje się słabo na świecie. Chyba jest po prostu za drogie. Zobaczymy, jak długo Nokia utrzyma taką cenę... Zobaczymy też, czy N-Gage trafi do jakiegoś operatora w promocji.
No i najważniejsze z naszego punktu widzenia – zobaczymy, co będzie z grami na to urządzenie. Startowe pozycje nie przekonały nas do tego, że to konsola z telefonem, a nie odwrotnie. Wróćmy jednak jeszcze na chwilę do nowych gier oraz początku zimy dla graczy. Zawsze narzekaliśmy i będziemy narzekać na wysokie ceny gier konsolowych (choć powinniśmy raczej na zarobki). Coś zaczyna się dziać również i na tym poletku. Po pierwsze, sporo gier na PS2 w Platynie można już kupić za 79 złotych. A nie powiecie mi chyba, że nie warto za tyle nabyć Gran Turismo 3, The Getaway, Medal of Honor Frontline, czy Devil May Cry! To już naprawdę rozsądna cena. W przypadku nowości nie jest jednak już tak cukierkowo, choć sporo gier kosztuje już poniżej 200 peelenów, co przy takim kursie Euro jest nie lada wyczynem. Pozostaje nam tylko mieć nadzieję, że tendencja zniżkowa utrzyma się dalej, a gdy kurs Euro spadnie (może spadnie...) znów do poziomu 4 złotych, pójdą w dół również ceny nowości.
Choć słyszałem już plotki o nówkach po 159 zł w przyszłym roku...
Do przeczytania za miesiąc!
gulash@neoplus.com.pl

Robocza muza: UNKLE - Do Androids Dream Of Electronic Beats, Euro Longue, Cafe Del Mar - 20th Anniversary

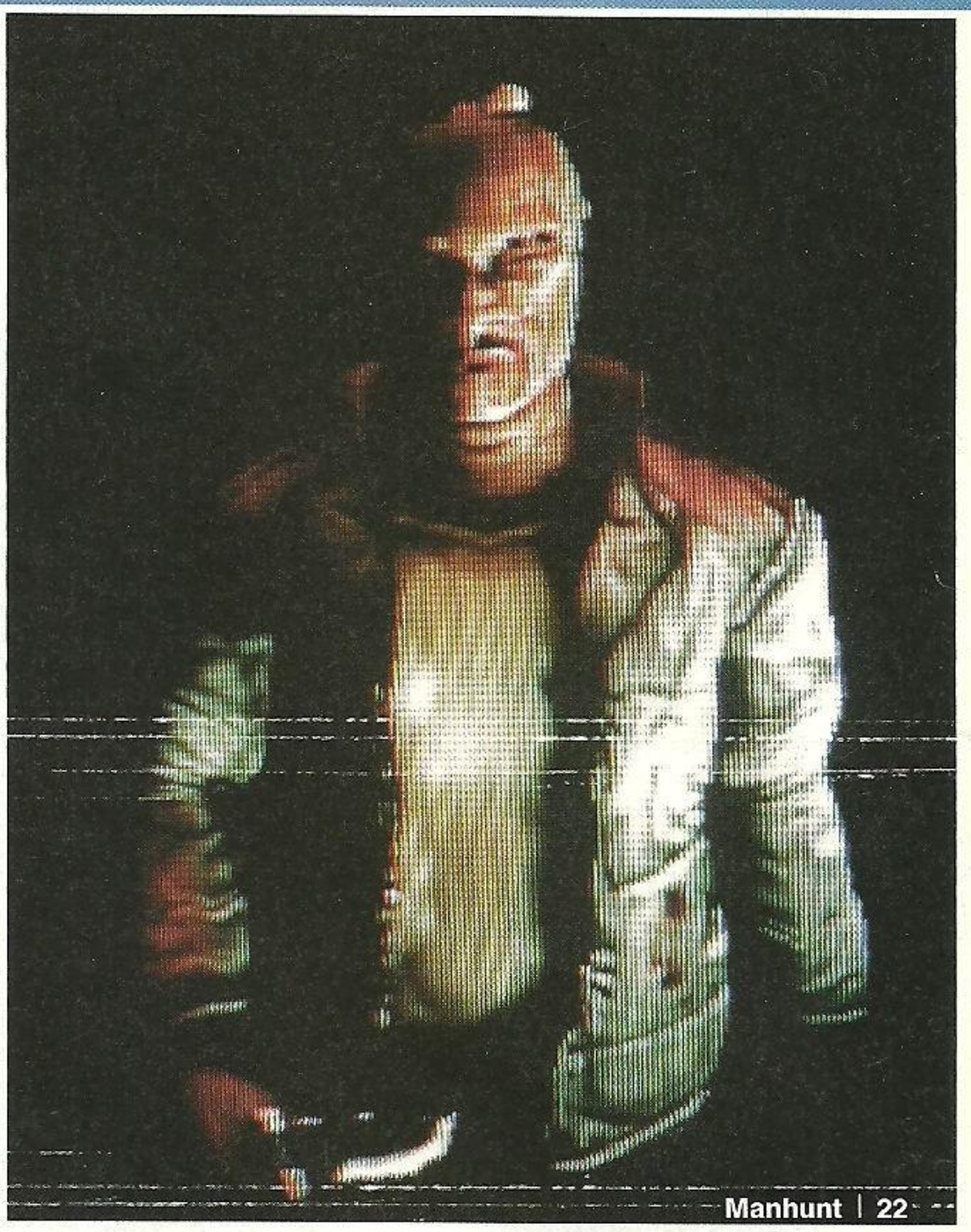
Sto buziaków: Asik i Olo - zima w Łazienkach!!! Love!



N-Gage: drugie spotkanie | 26



LOTR: ROTK | 56



Manhunt | 22

JAK II Renegade | 60

PES3 | 46

Ratchet & Clank 2 | 38

SSX3 | 54

SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Manhunt 22
Pewnego jesiennego dnia Banan spakował manatki i pojechał na kilka dni do Monachium na prezentację pewnej gry, w której pierwsze skrzypce grają snuffy, mały zbok w reżyserce, uliczne gangi i torebka foliowa. Oj, będzie ostro.

N-Gage: drugie spotkanie 26
Nieustraszony OG dorwał wreszcie w swoje rączki N-Gage i ślicznie opisał jej bogate możliwości. Ale gry są raczej przeciętne.

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

Bloody Roar 4 12
Już graliśmy! Zwierzołaki powracają w kolejnej odsłonie mordobitki.

Castlevania: Lament of Innocence 14
Już graliśmy! Czy nowa Castlevania dorównuje niesamowitej Aria of Sorrow?

Rise to Honor 16
Już graliśmy! Jet Li na PlayStation 2!

Tokyo Game Show 2003... 18
Cztery strony najciekawszych nowości prosto z Japonii!

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

Lord of the Rings: Return of the King 56
Pierwsza gra po polsku... I do tego killer!

Ratchet & Clank 2 38
Mechanik i jego robot znów w akcji.

Pro Evolution Soccer 3 ... 46
Najlepszy symulator piłki nożnej wszech czasów. Amen.

Jak 2 Renegade 60
Wkurzony i zmutowany Jak wkracza do olbrzymiej metropolii... Killer!

Worms 3D 32
NBA Live 2004 34
NHL 2004 35
FIFA 2004 36
NHL Hitz Pro 37
Group S Challenge 37
Simpsons Hit & Run 40
Judge Dredd vs Judge Death 45
WH40K: Fire Warrior 48
Dino Crisis 3 49
Robin Hood: Defender of the Crown 49
Wallace & Gromit 50
Voodoo Vince 51
Dungeons & Dragons Heroes 52
Backyard Wrestling 53
SSX3 54
Dog's Life 55
Dynasty Tactics 2 63

STAŁE

Stałe działy, bez których nie może się obejść

Pocket Warrior 64
Kirby. W tym miesiącu zarządził mały, różowy pokrak.

Gangsta's Paradise 66
Sekrety Grand Theft Auto: Vice City

Mobile Arena 68
Kolejne wieści z telefonicznego frontu.

Tipsy & Tricks 69
Cheaty, triki i wspomaganie.

PES Party 70
Marcellus zaczyna maglować PES3!

Fight Club 70
Vince zaczyna opis postaci do SC2!

Neon 72
Radosna twórczość czytelników i autorów N+.

Archiwalia 76
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów tutaj, a niebawem przyjdzie pocztą.

FAQ 79
Banan na właściwym miejscu.

Finisher 82
Poznaj ekipę N+.

Hotshots 83
Najgorętsze screeny w tym miesiącu podane na kredzie. RE Outbreak!

TEAM17™

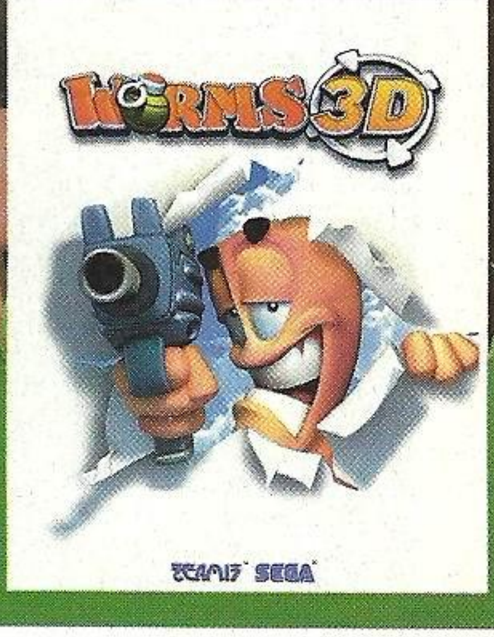
SEGA®

W SPRZEDAŻY OD 31 PAŹDZIERNIKA

MYŚL JAK ROBAK
WALCZ JAK ROBAK

Dołącz do milonów ludzi, którzy mają robaki! Zagraj z nimi w Worms 3D i poznaj nowe znaczenie słowa rozrywka! Sprawdź nowe zabawki dla niegrzecznych dzieci: Bananową Bombę, Latającą Super Owcę lub Święty Granat. Wypróbuj arsenał ponad 30 wykręconych broni, dzięki którym będziesz mógł siać zniszczenie z uśmiechem na ustach.

ODWIEDŹ STRONY: WWW.STARTAWAR.COM I WORMS.CDPROJEKT.COM!



PlayStation.2

PC CD ROM

POWERED BY gamespy

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Worms 3D © 2003 Team 17 Software. Team 17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Team 17 Software Limitem. Oryginalny pomysł Andy Davidson. Dystrybucja Sega Europe na podstawie licencji. PlayStation są zastrzeżonymi znakami Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy i „Powered by GameSpy" logo są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo NVIDIA oraz logo „The way it's meant to be played" są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do NVIDIA Corporation.

news

newsflash

■ Opóźnienia...
Dwie oczekiwane przez nas gry - Baldur's Gate Dark Alliance 2 oraz Fallout: Brotherhood of Steel nie ukażą się w tym roku. Nowa data premiery obu pozycji została ustalona na styczeń 2004 roku.

■ Zadymy ciąg dalszy
Będzie State of Emergency 2. Vis Interactive potwierdziło, że sequel hitu (pierwsza część sprzedała się w nakładzie blisko miliona egzemplarzy!) wyda - podobnie jak pierwowzór – Rockstar Games.

■ Electronic Arts rośnie w siłę
Największy na świecie producent gier dołączył ostatnio do swoich wewnętrznych teamów ekipę Studio 33, opracowującą wcześniej serię Formula 1 dla Sony.

■ Sega o PSP?
Shoichi Yamazaki, dyrektor finansowy Segi ucieszył się z lepszych niż spodziewanych profitów Segi za pierwszą połowę roku 2003. Dodał jednak, iż w przyszłym roku spodziewa się mniejszych dochodów z powodu debiutu na rynku nowej platformy do gier. Prawdopodobnie ma na myśli PlayBoya oraz fakt, że gracze będą kupować nową maszynkę, a w związku z tym mniej gier.

■ Cube traci kolejną grę
Celebrity Deathmatch nie ukaże się na tą konsolę. Jako powód, Gotham Games podaje problemy z programowaniem konsoli Nintendo.

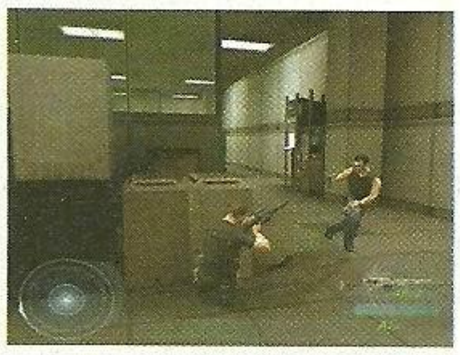
■ Shadow Hearts 2
Aruze pracuje nad sequelem SH. Fabuła przenosi nas w przeszłość, do 1915 roku i ma miejsce w sześć miesięcy po wydarzeniach z pierwszej części. Jednym z ciekawiej zapowiadających się elementów gry jest walka. Do dyspozycji gracza oddano Combination System pozwalający na wyprowadzanie wspólnych ataków przez kilka postaci jednocześnie, co zapewnia dodatkowe obrażenia. Nie zabraknie też jednego z podstawowych elementów Shadow Hearts, czyli soul energy. W Shadow Hearts 2 pojawi się także kilka dodatkowych opcji, jak na przykład biblioteka postaci i przeciwników, czy statystyki gracza.

Syphon Filter: Omega Strain

■ **Developer:** SCEA
■ **Wydawca:** Sony
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Termin:** styczeń 2003

Już cztery lata minęły od czasu, gdy świat po raz pierwszy został zaatakowany przez tajemniczy wirus o nazwie „Syphon Filter", a na ratunek ludzkości ruszył nieznany wcześniej agent specjalny Gabe Logan.
Przez ten czas Gabe przewinął się przez trzy popularne gry na PS one i zdążył się już trochę postarzeć. Prawdę mówiąc, postanowiono wysłać go na emeryturę. Syphon Filter: Omega Strain pozwoli nam stworzyć własnego bohatera dzięki prostemu w obsłudze edytorowi postaci. Na początku wybieramy płeć, potem kolor skóry, dalej proporcję budowy ciała i po kolei wszystkie elementy twarzy, a całość kończymy nadaniem ksywki. Przed tak stworzonym herosem stanie szereg misji do wypełnienia zarówno samotnie, jak i w kooperacji z drugim graczem, dzięki połączeniu Internetowemu. W obu trybach znajdą się te same etapy, ale gra z innymi ludźmi otworzy kilka nowych możliwości, np. komandosi będą mogli sobie pomóc wspiąć się na wyższe przeszkody, a potem podać ręce i wciągnąć na górę pozostałych członków ekipy. Działa to na zasadzie podobnej trochę do ICO. Rozgrywka czerpie całymi garściami z tradycji serii, więc fani Gabe'a powinni czuć się jak u siebie. Nie zabraknie kucania za skrzynkami, strafe'owania, robienia przewrotów, przyjaznego dla gracza celowania, ani trybu fpp. W dalszym ciągu najskuteczniejszym sposobem zabicia przeciwnika będzie headshot. Misje zostały podzielone na poszczególne zadania, pomiędzy którymi autorzy umieszczą punkty kontrolne. Przyjdzie nam osłaniać profesorków, zdobywać próbki, szukać różnych rzeczy, a przede wszystkim strzelać. Arsenał broni rozrósł się do stu (!) giwer podzielonych na kilka klas. Oczywiście jednocześnie będzie można nieść jedynie kilka sztuk i nie da się tworzyć zestawów typu CKM, snajperka i wyrzutnia rakiet. Natomiast z pewnością każdy znajdzie coś dla siebie, włącznie z nieśmiertelnym tazerem Logana. Wraz z przeniesieniem serii na PS2 grafika uległa znacznej poprawie. Modele postaci prezentują się naprawdę znakomicie, animacja także stoi na wysokim poziomie. Trochę gorzej wypadają tekstury otoczenia, ale jest jeszcze czas na ich ostateczne poprawienie.
Za muzykę odpowiedzialny jest Mark Snow, autor między innymi ścieżki dźwiękowej do X-Files. Omega Strain zapowiada się bardzo obiecująco. Sporo szybkiego strzelania, elementy skradanki, ciekawe misje i nowatorskie podejście do trybu dla kilku graczy. Jeżeli wszystko pójdzie gładko to dostaniemy kolejną, świetną strzelaninę tpp. Z Loganem, czy bez niego – bo mamy nadzieję, że stary Gabe gdzieś tam czuwa nad misją.

Nie ma Logana? Nie szkodzi. Mamy nadzieję, że inni agenci biegają równie charakterystycznie jak Gabe.

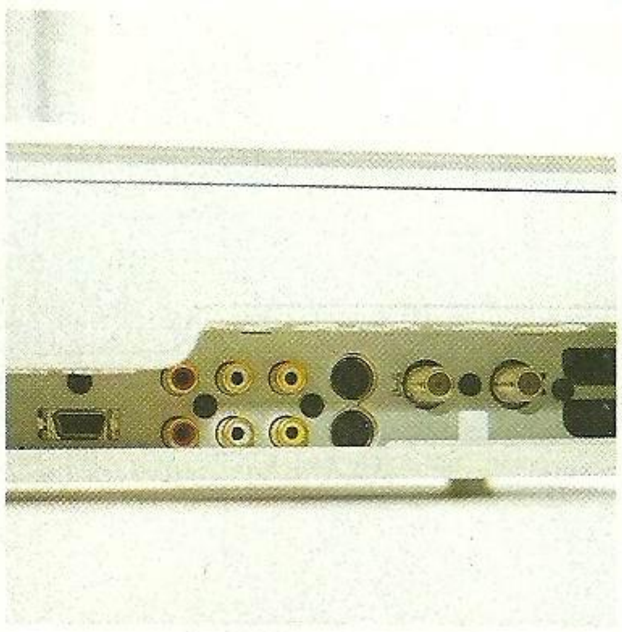


Karaoke Stage

Już graliśmy!

■ **Developer:** Harmonix
■ **Wydawca:** Konami
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Termin:** zima 2003

Mieliśmy okazję sprawdzić w akcji najnowszą grę muzyczną ekipy Harmonix, twórców Frequency i Amplitude, którą zdolne chłopaki przygotowują dla Konami. Europejski tytuł brzmi Karaoke Stage (w USA: Karaoke Revolution) i jest to niezwykle ciekawa propozycja dla wszystkich uzdolnionych muzycznie osób. Bądź takich, którym się wydaje, że są uzdolnione muzycznie.
Jak nazwa wskazuje, jest to po prostu Karaoke. Do gry niezbędny jest standardowy headset z SOCOMa, lub podobne urządzenie przygotowane przez firmę Logitech. Można będzie sprawdzić swoje umiejętności wokalne w specjalnych, punktowanych przez konsolę trybach, bądź po prostu pośpiewać – dla relaksu. Byliśmy ciekawi w jaki sposób przyznawane są punkty – otóż gra rozpoznaje modulację głosu (niskie i wysokie tony), a także długość wyśpiewywanych fraz. W punktowanych trybach nie wystarczy więc mruczeć i buczeć; trzeba się postarać – przeciągać i wyciągać niemal tak, jak oryginalni wokaliści. Autorzy proponują około trzydziestu piosenek, między innymi „Complicated" – Avril Lavigne, „Waiting For Tonight" J.Lo, „Belive" Cher, „How You Remind Me" Nickelback, a także masę klasyków (choćby „Broken Wings" czy „Son Of A Preacher Man"). Sporo opcji konfiguracyjnych pozwala wyciszyć wokal, czy nadać mu mile widziany pogłos. Na ekranie przyjemnie giba się wybrana przez gracza postać, tłum wiwatuje lub gwiżdże, a system jest przejrzysty i przyjemny dla oka.
W grze znajduje się także opcja Load Expansion Disk, która jednoznacznie wskazuje na nadchodzące już po premierze płyty z dodatkowymi piosenkami. To oczywiście nie jedyna zbliżająca się gra Karaoke na PS2 – podobne tytuły zostały zapowiedziane przez firmę Datel oraz Sony.



PSX: Kombajn na bazie PlayStation 2

Podczas wystawy Combined Exhibition of Advanced Technologies (CEATEC), Sony przedstawiło szczegóły dotyczące swojego najnowszego produktu nazwanego PSX!

Jak wiadomo, nowe PSX to potężne połączenie możliwości PS2 z najnowszymi komponentami audio-video. Urządzenie ukaże się na rynku w dwóch wersjach wyposażonych w dyski o pojemnościach 160 lub 250 Gigabajtów. Dla rozróżnienia, pierwsza wersja została opatrzona białym logiem, a druga niebieskim.

PSX uzbrojono również w nagrywarkę DVD. Głównym zastosowaniem dysku jest nagrywanie filmów z TV, co może nastąpić w jednej z sześciu dostępnych jakości – w najwyższej modele pomieszczą odpowiednio 33 i 53 godziny filmu, a w najniższej wartości te podskoczą do 204 i 325 godzin! Dzięki możliwości obsługi kilku procesów na raz, możliwe będzie jednoczesne granie w grę przeznaczoną dla PS one bądź PS2 i nagrywanie filmu na dysk. PSX obsługuje także MP3 i ATRAC3, czyli format muzyczny znany z mini-disców Sony. Z przodu urządzenia znajdują się: port USB 1.1, slot na memory stick (karta pamięci wykorzystywana m.in. przez aparaty cyfrowe) i dwa sloty na PlayStationowe memorki. Natomiast z tyłu PSXa umieszczono porty na pady, wtyczki S-video i D-terminal video oraz wyjścia dźwiękowe - zarówno standardowe, jak i optyczne.

Pod maską PSX znajdzie się ten sam procesor, co w najnowszej wersji PS2, łączący Emotion Engine i Graphic Synthesiser razem z wbudowanym tunerem zapewniającym lepszą jakość obrazu posiadaczom ekranów plazmowych. Wciąż nierozstrzygnięta natomiast pozostaje kwestia możliwości sieciowych nowego dziecka Sony.

PSX pojawi się w Europie w przyszłym roku, a jego cena wyniesie około 615 euro. Na złotówki daje to prawie trzy tysiące (hehe – to mniej więcej tyle, co za PS2 podczas premiery), ale w zestawieniu z podobnymi urządzeniami nie jest to wygórowana cena. Powstaje tylko pytanie – czy w krajach, w których wszyscy zainteresowani grami mieli już parę lat na kupienie PS2 teraz skuszą się na taki wydatek tylko po to, by móc nagrać sobie film z TV na dysk konsoli (a potem wypalić go na DVD) i posłuchać muzyki? Nas PSX kręci i to bardzo – 325 godzin nagrania spokojnie starczy na kompletne archiwum nowego sezonu polskiej pierwszej ligi piłkarskiej.

Cy Girls

■ **Developer:** Konami
■ **Wydawca:** Konami
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Termin:** grudzień

Fabuła najnowszej strzelaniny Konami zatytułowanej Cy Girls przenosi nas kilkadziesiąt lat w przyszłość, do futurystycznego świata nękanego problemem nadmiernego wzrostu liczby ludności. Rozwiązaniem sprawy jest rządowy projekt zakładający stworzenie wirtualnej rzeczywistości na wzór Matrixa - z tą różnicą, że tutaj możliwe będzie swobodne przemieszczanie się pomiędzy oboma światami za pomocą terminali podłączanych do sieci. Głównymi bohaterkami Cy Girls są dwie agentki tajnego oddziału antyterrorystycznego, o imionach Ice i Aska. Obie równie niebezpieczne, co kobiece! Podczas gdy Ice to specjalistka od broni palnej i materiałów wybuchowych, metody Aski opierają się raczej na skradaniu i walce przy użyciu miecza. Przy okazji warto dodać, że Ice to była płatna morderczyni, a motywacją Aski jest zemsta...

Jak twierdzą autorzy, każda z bohaterek będzie miała swój osobisty zestaw misji i odrębny scenariusz. Nie jest jednak wykluczone, że historie obu dam przetną się w kilku kluczowych momentach. Choć akcję w Cy Girls oglądamy z widoku tpp, sterowanie przypomina bardziej styl właściwy dla gier fpp. Podczas gdy lewy analog pozwala poruszać się, prawa gałka odpowiedzialna jest za obracanie kamerą, a co za tym idzie - celowanie. Dzięki temu możemy biec w jedną stronę, a strzelać np. za siebie obserwując bohaterkę z przodu. Cy dziewczyny mają bogaty zestaw ruchów, takich jak skoki z odbitką, przewroty, skoki z saltem, czy uniki, a wszystko to opatrzone bardzo efektownymi animacjami. Ponieważ fabuła gry rozpoczyna się w momencie, gdy prace nad stworzeniem wirtualnej rzeczywistości są w fazie wstępnej,

W chwilę potem bohaterka wsadziła miecz w brzuch jegomościa. Po rękojeść. Uhh...

Momentami przypomina to P.N.03 z GameCube...

cyfrowy świat przypomina raczej ten znany z Tronu niż Matrixa. O ile w rzeczywistości materialnej przyjdzie nam walczyć z realnymi oponentami, w cyberprzestrzeni naszymi wrogami będą różne programy ucieleśniające żołnierzy i ochroniarzy. W cyfrowym wcieleniu nie będziemy mogli posługiwać się bronią – w zamian otrzymujemy programy uczące nas nowych ruchów i zdolności, jak np. zwalnianie czasu. Jedyną nurtującą nas kwestią, jest pytanie, dlaczego w wirtualnej rzeczywistości można jednorazowo przebywać tylko dziesięć minut?

Grafika w Cy Girls wygląda bardzo ładnie, a szczególną uwagę zwracają lustrzane powierzchnie i świetna animacja postaci. Futurystyczny styl wypadł całkiem nieźle i przywodzi nieco na myśl „Łowcę Androidów". Niewątpliwym problemem natomiast jest notoryczne szarpanie klatek animacji, które ma zostać usunięte do czasu pojawienia się pełnej wersji gry. Po tym, co widzieliśmy narobiliśmy sobie sporo smaku na Cy Girls. Gra jest szybka i efektowna, a dwa krążki powinny zapewnić uczciwą porcję zabawy! Czekamy na grywalną wersję.

newsflash

■ **Twórca Reza odszedł od Segi**
Tetsuya Mizuguchi, jeden z najbardziej pomysłowych twórców gier, autor m.in. Space Channel 5 i Reza postanowił odejść z Segi! Tetsuya był szefem wewnętrznej grupy developerskiej United Game Artists, która padła ofiarą przemian w strukturach Segi. Większość programistów z United trafiła do Sonic Team, jednak Mizuguchi nie poddał się presji i postanowił odejść z koncernu. Czyżby coś szykował?

■ **Sega odgrywa się na Xboksie**
Jak donosi japoński magazyn Dorimaga, Sega zrezygnowała z konwertowania OutRun2 i Virtua Cop 3 na Xboxa! Firma tłumaczy swoją decyzję niewielką popularnością Xboxa w Japonii i zbyt dużymi kosztami produkcji nowego pistoletu przeznaczonego dla konsoli Microsoftu. Sprawa jest o tyle dziwna, że obie gry pracują na automatach opartych na płycie Chihiro, której architektura jest bardzo podobna do wnętrza Xboxa. Sprawia to, że ewentualne konwertowanie na tę konsolę jest bardzo proste.

■ **Mario Party 5 odkryte**
Na początku grudnia ukaże się piąta część Mario Party na GC. Jak zwykle, na ekranach zawitają wszyscy bohaterowie znani ze świata Nintendo i staną w szranki w ponad sześćdziesięciu szalonych dyscyplinach! Patrząc na poprzednie części MP nie należy spodziewać się zbyt wielu unowocześnień, ale przedświąteczny termin wydania powinien zapewnić grze odpowiednią promocję.

■ **Sony uczy się od Gatesa?**
Namco zapowiedziało, że nie wyda Xboxowej wersji Kill.Switch w Europie nawet mimo tego, że gra jest już ukończona i ukaże się na innych rynkach, Namco postanowiło, że tereny objęte systemem PAL ujrzą jedynie wersję na PS2!

■ **Więcej, ale wciąż mało**
Jak podaje Nintendo, od czasu wielkiej obniżki cen GameCube (do równowartości 99 dolarów) sprzedaż kostki w Anglii wzrosła o 400 procent!

■ **Mark of Kri 2?**
Podległe Sony studio developerskie odpowiedzialne za Mark of Kri, rozpoczęło właśnie pracę nad nową grą, choć jej tytuł utrzymywany jest w tajemnicy. Czy może to być sequel Mark of Kri?

■ **KOTOR 2!**
Trwają już prace nad sequelem Xboxowego KOTORa! Gra ma ukazać się pod koniec przyszłego roku. Developerem kontynuacji została podobno firma Obsidian Entertainment, a nie producent jedynki, czyli BioWare. Według niepotwierdzonych plotek fabuła dwójki przeniesie nas wiele lat w przód i wprowadzi do gry nowych bohaterów. Czy chociaż część z tych informacji jest prawdziwa?

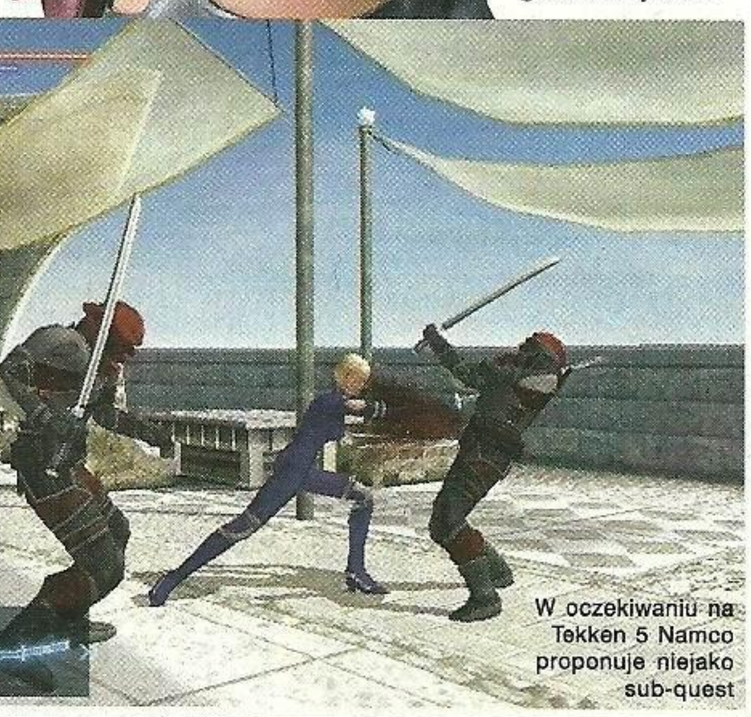
■ Aby obejrzeć fragment **Niny**, wklepcie adres **http://streamingmovies.ign.com/ps2/nina_092603_03_free.wmv**
Film z Kameo czeka tutaj: **http://www.rareware.com/games/upcoming/kameo/dloads/kameo_x03_med.wmv**

Nina

■ **Developer:** Namco
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Namco
■ **Termin:** 2004

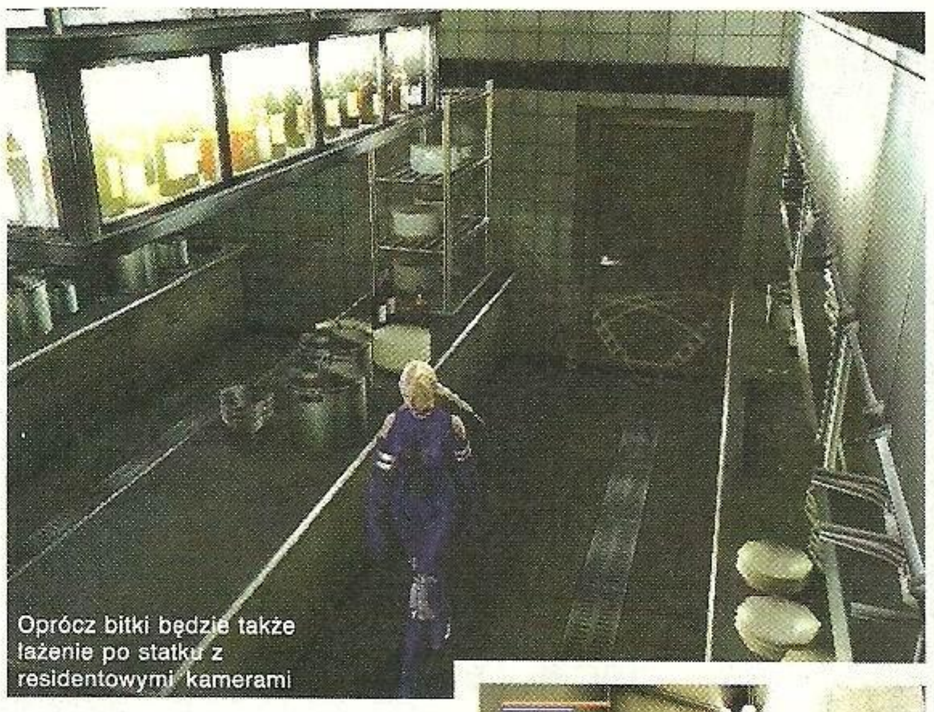
Nina Williams znana z serii Tekken powraca w najnowszej produkcji Namco występującej pod roboczym tytułem Nina. Będzie to połączenie przygodówki z chodzoną bijatyką, obserwowane z widoku tpp. Fabuła kręci się wokół tajemniczej organizacji Camietta, która weszła w posiadanie potężnej broni o nazwie Salacia. Akcja rozgrywa się na luksusowym promie, gdzie zebrali się szefowie Camietty z zamiarem obejrzenia potajemnie organizowanego turnieju walk. Zadaniem Niny i jej dwóch pomocników z CIA jest wzięcie udziału w turnieju i przeniknięcie do struktury organizacji w celu ustalenia szczegółów dotyczących Salacii. Niestety, dzielna bohaterka szybko zostaje zdemaskowana, a gra zaczyna się w tragicznym momencie, gdy pani Williams otrzymuje informację, że właśnie została sama na placu boju...

Nina jest zaradną dziewczynką i potrafi zadbać o siebie. Jednym z głównych elementów gry będzie walka. Nie tylko wręcz. Nie obędzie się bez pałek, mieczy, a także broni palnej. W dodatku Nina potrafi wymachiwać dwoma ostrzami jednocześnie i strzelać z pary gnatów. System walki przeszedł gruntowną przebudowę od czasów Tekkena i zastosowano zupełnie nowe sterowanie. Podczas gdy lewy analog służy do kierowania krokami Niny, prawa gałka odpowiada za wyprowadzanie ciosów i blokowanie. Odpowiednia kombinacja obrotów i półobrotów obu dźwigienek pozwoli na odpalanie combosów i ciosów specjalnych. W miarę tłuczenia przeciwników napełnia się pasek, który odblokowuje możliwość zadawania obrażeń wewnętrznych! Kamera przełącza się wtedy na tryb rentgenowski, a my możemy ustalić najsłabsze punkty oponenta i zadać mu krytyczne ciosy. Zupełnie jak w „Romeo Must Die" z Jetem Li! Miodzio.



W oczekiwaniu na Tekken 5 Namco proponuje niejako sub-quest

Oprócz walki można też pokusić się o bardziej taktyczne rozwiązanie sprawy i przemykać po pokładzie



Oprócz bitki będzie także łażenie po statku z residentowymi kamerami

pozostając niezauważonym. Jak na razie wszystko wygląda bardzo ładnie. Projektami postaci zajął się włoski artysta, rysownik anime Robarto Ferrari, wcześniej współpracujący ze studiem Tatsunoko Productions. Na szczególną uwagę zasługuje bardzo płynna animacja ruchów. Dzięki niej, walki wyglądają niczym wyjęte z filmu z Jackie Chanem! Jest szybko i widowiskowo. Są salta w powietrzu, kopniaki z odbiciem od przeciwnika i młócka z kilkoma rywalami naraz. W tej chwili gra ukończona jest dopiero w trzydziestu procentach i developerów czeka jeszcze sporo pracy. Japońska premiera została zapowiedziana na rok 2004. Jeżeli macie ochotę obejrzeć więcej screenów, to warto odwiedzić oficjalną stronę gry, znajdującą się pod adresem [www.namco.co.jp/cs/ps2/nina].

newsflash

■ **Nintendo w akcie desperacji?** 25 września Nintendo wprowadziło obniżkę cen GameCube w USA! Teraz za fioletową kostkę Amerykanie będą musieli zapłacić 99 dolarów, czyli (mniej więcej) połowę należności za Xboxa, czy PS2! Jedną z głównych przyczyn promocji jest kiepska sprzedaż GC i spora ilość konsol wciąż zalegających w magazynach. Nie jest tajemnicą, że już od pewnego czasu Nintendo nie produkuje kolejnych partii GCN i czeka na poprawę koniunktury. Obniżka cen związana jest także z gwiazdkową ofertą, która obejmie również gry. Niestety, problemy Nintendo nie kończą się na słabych wynikach sprzedaży konsoli. Atari wycofało właśnie z produkcji Terminatora 3 w wersji na GC, a co gorsza, Reflections skasowało Drivera 3 z listy wydawniczej. Niepewny jest także los Ml: Operation Surma. Mamy nadzieję, że świąteczna obniżka cen trafi także do Europy i już niebawem będziemy mogli kupić kostkę za czterysta złotych.

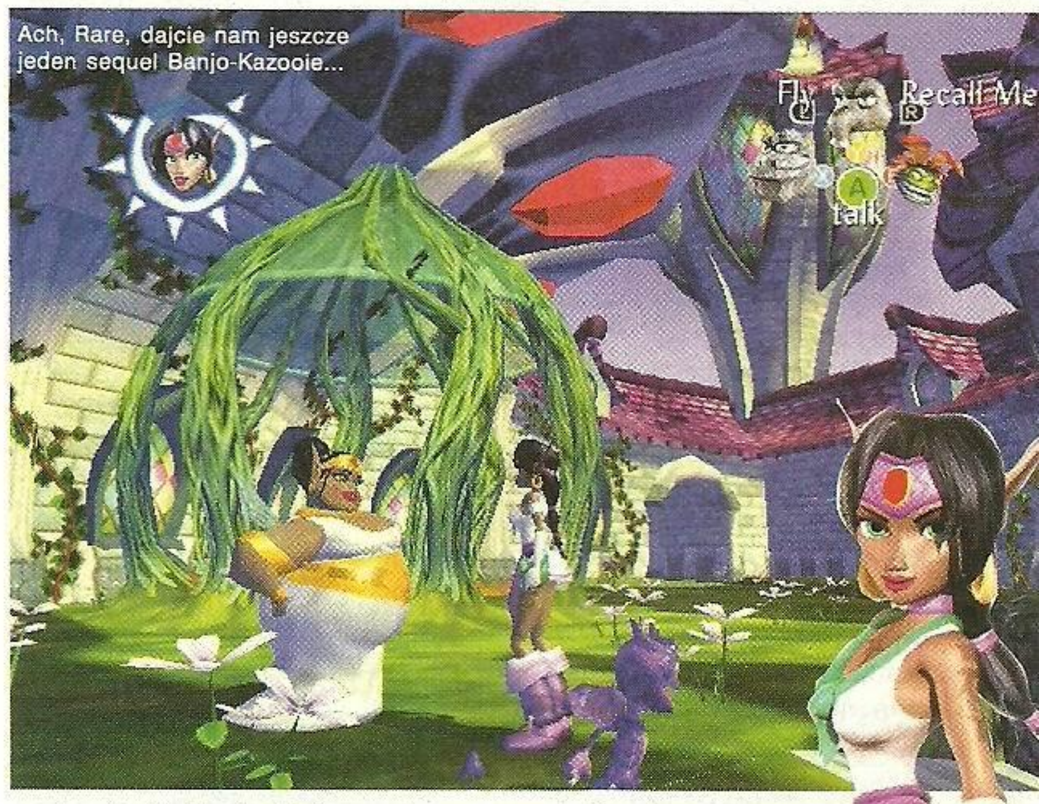
■ **FF X-2 - EA zamiast Sony!** Electronic Arts zostało europejskim wydawcą Final Fantasy X-2! Oczywiście od razu z obu stron posypały się pochwały na temat wieloletniej tradycji Square w robieniu najlepszych gier i nieocenionych możliwości EA.

Kameo: Elements of Power

■ **Developer:** Rare
■ **Platforma:** Xbox
■ **Wydawca:** Microsoft
■ **Termin:** grudzień 2003

Pierwotnie gra miała się ukazać na poczciwym N64, jednak z powodu przeciągających się prac Rare przerzuciło produkcję na GC jeszcze zanim kostka pojawiła się w sprzedaży. Lecz i tutaj Kameo nie zagrzało miejsca i ostatecznie wylądowało w paszczy czarnej maszyny od Gatesa, jako exclusive dla Xboxa.
Kameo to imię głównej bohaterki posiadającej zdolność przemiany w zwierzęta. Akcja gry rozpoczyna się w momencie, gdy przebiegłe trolle porwały trzech władców żywiołów, by zniszczyć życie na planecie. Ktoś musi temu zaradzić i nie będzie to nikt inny, jak radosna para gracz i bohaterka. Ponieważ podstawowa forma naszej panny jest zbyt słaba, by walczyć, konieczne będzie zmienianie jej postaci. W sumie w Kameo znajdzie się osiemnaście potworów podzielonych na sześć grup: rośliny, woda, skała, lód, wiatr i ogień.
By zdobyć moc którejś z bestii konieczne będzie schwytanie jej za młodu i wyhodowanie małego podopiecznego. Tu pomocną dłoń poda nam nasz przyjaciel Meepo, ale i tak nie ma lekko. Malucha trzeba będzie karmić i zapewniać mu wszystkie rzeczy potrzebne do rozwoju, dopóki nie osiągnie pełnoletności. Nagrodą za wysiłek macierzyński będzie możliwość przemiany w dany okaz. Każda z form będzie wyposażona w swoje ataki i zdolności, np. wcielenie się w płonącą bestię nie tylko pozwoli

ciskać w oponentów kulami ognia, ale także pomoże oświetlić drogę w jaskiniach. Konieczne więc będzie dokładne poznanie wszystkich możliwości potworów i ustalenie, które ataki są najskuteczniejsze na określone rodzaje przeciwników. Oprócz hodowania i zmaganie się z siłami wroga nie zabraknie także rozwiązywania zagadek. A te prezentują się dosyć oryginalnie i wymuszają poznanie zwyczajów zwierząt zamieszkujących planetę. Na przykład jedna z zagadek wymaga od gracza znalezienie śpiewającej rośliny, która bardzo irytuje ogry. Po umieszczeniu roślinki pod drzewem możemy obejrzeć, jak rozsierdzony gigant szarżuje, by zadeptać zielone maleństwo i uderza z barana w w pień, co powoduje, że ze szczytu drzewa spada potrzebny nam owoc.
W Kameo przejdziemy przez ponad dwadzieścia bardzo szczegółowych



poziomów. Grafika jest kolorowa i mocno przypomina o korzeniach produkcji sięgających jeszcze czasów Nintendo. To chyba plus. Wysoka rozdzielczość tekstur i sześćdziesiąt klatek na sekundę powoli staje się standardem, ale zawsze miło o tym usłyszeć. Wszystkiego dopełniają ładne modele postaci uzupełnione efektami w stylu powiewających włosów, czy gęstego, falującego futra. Pomimo lekko naiwnego wyglądu (różowe kwiatki, przerośnięte arbuzy i uśmiechające się drzewa...) Kameo adresowane jest do nieco starszych graczy, głównie za sprawą skomplikowanych zagadek i momentami mrocznego klimatu.
Rare nie zrobiło jeszcze słabej gry. I żadne znaki nie zapowiadają żeby to się zmieniło. Ciekawe tylko, czy ta gra w końcu się ukaże.
Albo Rare przeskoczy z Kameo na PS3...
Hehehe.

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

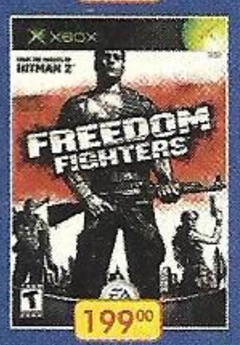
tel. 0-602 32 36 91

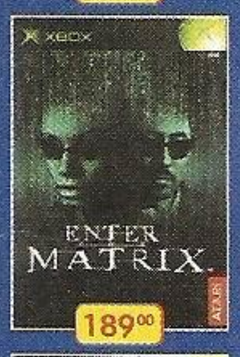
czynne codziennie od 9.00 do 19.00

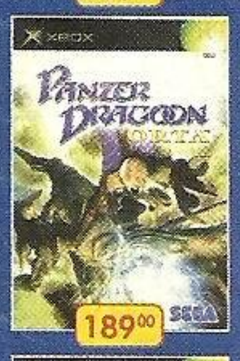
e-mail: renoma@tenbit.pl

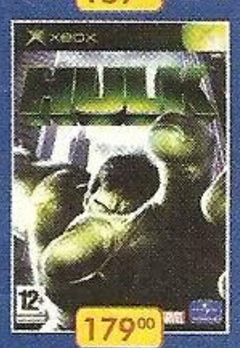
WYPRZEDAŻ

COLIN 3 119,-	PS2
GTA 3 (używane) 89,-	PS2
GTA VICE CITY 179,-	PS2
SPLINTER CELL 119,-	XBOX
GATEWAY 119,-	PS2
METROID PRIME 169,-	G-CUBE
NBA 2K3 179,-	XBOX
WRC 2 119,-	PS2
TUROK EVOLUTION 119,-	PS2
HULK 179,-	PS2, XBOX, G-CUBE
DEVIL MAY CRY 2 189,-	PS2
TOMB RIDER 159,-	PS2
MATRIX 189,-	PS2, XBOX,G-CUBE







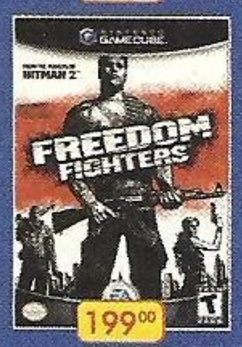


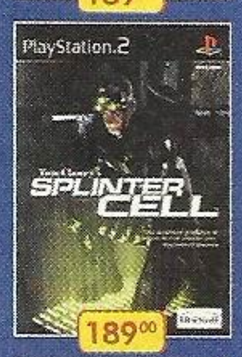
X-BOX

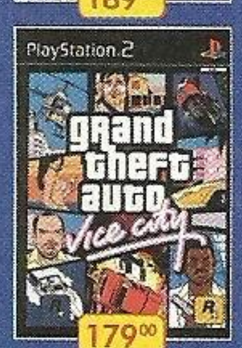
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	949,-	od 599,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	199,-	139,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	139,-
AMPED	199,-	129,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	139,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	139,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	139,-
COLIN 3	199,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK ANGEL	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	149,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	149,-
DESERT STORM	199,-	159,-
ENCLAWE	199,-	129,-
F1 2002	199,-	129,-
FUZION FRENZY	199,-	109,-
GUNVALKYRIE	199,-	109,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
KELLY SLATER'S PRO SURFER	199,-	139,-
LARGO WINCH	199,-	129,-
MATRIX	199,-	159,-
MAX PAYNE	199,-	129,-
METAL GEAR SOLID 2	199,-	139,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	129,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA STREET 2	199,-	159,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	199,-	119,-
OTOGI	199,-	159,-
PANZER DRAGON ORTA	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM	199,-	129,-
PROJECT ZERO	199,-	159,-
RALLY SPORT CHALL.	199,-	109,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SHENMUE 2	199,-	149,-
SILENT HILL	199,-	139,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SPYHUNTER	199,-	119,-
SSX TRICKY	199,-	119,-
TAO FENG	199,-	159,-
THE HOUSE OF THE DEAD	199,-	119,-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY 3	199,-	119,-
TRANSWORLD SURF	199,-	119,-
TUROK	199,-	129,-
V-RALLY 3	199,-	139,-
WORLD RACING	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	799,-	od 499,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	149,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	149,-
DRIVEN	199,-	119,-
ETERNAL DARKNESS	199,-	149,-
EXTREMA G3	199,-	149,-
F1 2002	199,-	119,-
FIFA 2002	199,-	149,-
ISS 2	199,-	149,-
LUIGI S MANSION	199,-	119,-
MARIO	199,-	149,-
MARIO PARTY 4	199,-	149,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
METROID	199,-	149,-
MICKY MOUSE	199,-	149,-
MX RIDER	199,-	149,-
NBA CURTSIDE 2002	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-





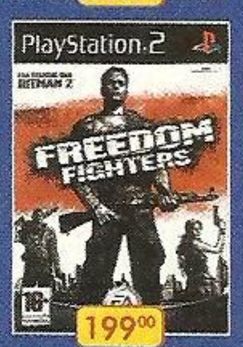


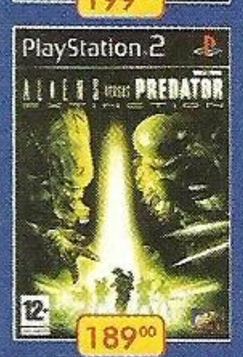
G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
NHL 2003	199,-	149,-
PIKMIN	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	149,-
SPY HUNTER	199,-	149,-
SPYRO	199,-	149,-
SSX TRICKY	199,-	149,-
STAR FOX	199,-	149,-
STAR WARS	199,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	149,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	149,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	149,-
TARZAN	199,-	149,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	119,-
WAWE RACER	199,-	119,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	899,-	od 599,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	129,-	99,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	169,-	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
007 NIGHT FIRE	199,-	149,-
ACE COMBAT	199,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	149,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	129,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	99,-
ARMORED CORE 2	199,-	99,-
AUTO MODELISTA	179,-	99,-
BALDUR'S GATE	199,-	99,-
BEN HUR	199,-	139,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	199,-	99,-
BOND 007	199,-	89,-
BOUNCER	199,-	89,-
BURNOUT 2	199,-	149,-
CODE VERONICA X.	119,-	99,-
COLIN 3.	199,-	129,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH 4	109,-	99,-
DARK CLOUD	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	179,-	139,-
DEVIL MAY CRY	119,-	89,-
DEVIL MAY CRY 2	199,-	159,-
DRAKAN	199,-	119,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	89,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	119,-
ETERNAL RING	199,-	99,-
EXTERMINATION	199,-	99,-
F1 ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2001	159,-	79,-
FIFA 2002	199,-	99,-
FIFA 2003	209,-	149,-
FIRE BLADE	199,-	169,-
FORMULA 1	149,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	149,-
GATEWAY	119,-	89,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
GTA 3	139,-	89,-
GTA VICE CITY	195,-	139,-
HALF LIFE	149,-	99,-
HEAD HUNTER	199,-	99,-
HERDY GERDY	199,-	99,-
HITMAN 2	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	149,-	89,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	149,-
ICO	199,-	99,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
KELLY PRO SURFER	199,-	129,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2003	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	195,-	145,-
MATRIX	195,-	159,-
MAXIMO	109,-	99,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-





PS 2

	NOWE	UŻYW.
MIDNIGHT CLUB 2	199,-	159,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	119,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	199,-	159,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	99,-
MOTO GP 3	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	99,-
MX 2002	199,-	99,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	99,-
NBA STREET 2	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	149,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	119,-
PRISONER OF WAR	199,-	119,-
PRIMAL	209,-	139,-
PROJECT ZERO	199,-	129,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RACE DRIVER	199,-	119,-
RAYMAN 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	99,-
RAYMAN REV	109,-	89,-
RED FACTION 2	199,-	149,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	99,-
SAMURAI	199,-	99,-
SHADOW MAN 2	209,-	99,-
SHADOW OF THE MEM.	199,-	99,-
SHINOBI	199,-	149,-
SHOX	199,-	119,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	209,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	89,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	99,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	119,-
SOUL REAVER 2	199,-	99,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	199,-	149,-
SPYRO	199,-	159,-
SSX	149,-	89,-
SSX 2	199,-	89,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	99,-
STUNTMAN	199,-	129,-
TEKKEN 4	119,-	99,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
TENCHU	199,-	159,-
THE MARK OF KIR	209,-	149,-
THE SIMS	199,-	149,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2002	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	149,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	119,-
TONY HAWK'S 4	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	99,-
UFC THROWDOWN	209,-	129,-
UNREAL	199,-	99,-
V-RALLY 3	199,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WRC 2	119,-	89,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	109,-	99,-
INNE	tel.	tel.

NOWOŚCI

FIFA 2004	tel.
OTOGI	tel.
PRO EVOLUTION SOCCER 3	tel.
RATCHET & CLANK 2	tel.
WRC 3	tel.
ZONE OF THE ENDERS 2	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

■ Filmy z Mario Kart Double Dash!! znajdziecie tu: http://www.n-gamer.com/videos/mariokartdd/ectsmkddgrandprix.wmv oraz tu: http://www.n-gamer.com/videos/mariokartdd/ectsmkddmulti.wmv i tu: http://www.n-gamer.com/videos/mariokartdd/ectsmkddbattle.wmv

newsflash

■ **Mya w Bondzie**
Czarnoskóra piosenkarka Mya zaśpiewa tytułową piosenkę (w trzech wersjach) do najnowszej gry EA opartej na licencji Bonda. Mowa oczywiście o Everything or Nothing, w którym Mya zagra także rolę gorącej dziewczyny Jamesa, imieniem Mya Starling. Autorem utworu jest niejaki Sean Callery, który ma na koncie m.in. muzykę do seriali Nikita i 24. Sama gra została właśnie przesunięta na początek 2004 roku jednak dokładny termin wydania pozostaje nieustalony.

■ **Starsky & Hutch powrócą!**
Empire podpisało umowę z Sony Pictures, dotyczącą produkcji następnej gry opartej na licencji Starsky & Hutch. Gra ukaże się na wszystkie platformy i ponownie pozwoli nam łapać przestępców. „Po sukcesie pierwszej części gry, jesteśmy bardzo szczęśliwi z możliwości nabycia praw do sequela", powiedział Ian Higgins, CEO Empire.

■ **FFVII Advent Children!**
Square Enix pracuje nad filmem zatytułowany Final Fantasy VII: Advent Children! Będzie to kontynuacja przygód bohaterów znanych z jednego z najpopularniejszych rpg wszech czasów. Historia nowej produkcji będzie umieszczona dwa lata po wydarzeniach znanych z siódmego Finala i znów opowie nam o losach Clouda i Sephirotha, którzy to powrócą w nowej formie. Film ma odejść od stylu superdeformed na rzecz bardziej realistycznego podejścia do projektów postaci, znanego choćby z FF X. Jak na razie Square nie chce podawać zbyt wielu detali, a jedynymi dostępnymi materiałami jest kilka zdjęć opublikowanych w japońskim piśmie o grach. Film trafi bezpośrednio na DVD.

■ **Interplay porzuca Vivendi!**
Interplay zerwało umowę zawartą z Vivendi Universal Games z powodu niedotrzymania warunków przez kontrahenta. Umowa dotyczyła dystrybucji gier firmowanych przez VU. Według szefa Interplay, pana Herve Caena, Vivendi zalega ze spłatą pieniędzy za ostatnią produkcję zatytułowaną Lionheart. Aktualnie Interplay rozważa założenie sprawy w sądzie i dodaje, że będzie domagać się odszkodowania. Na razie nie wiadomo o jakie sumy chodzi, ale można się domyślać, że Interplay nie bije się o parę dolarów...

Drift Racer: Kaido Battle

■ **Developer:** Genki
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Sammy
■ **Termin:** luty 2004

Około tysiąca trzystu lat temu Japonia rozpoczęła budowę sieci dróg pozwalających na szybsze i bezpieczniejsze przemieszczanie się pomiędzy największymi miastami. Główne szlaki łączące stolicę Kyoto z okalającymi je prowincjami otrzymały nazwę Kaido, co obecnie znaczy autostrada (jap. - kaidou). Ze względu na górską rzeźbę terenu, drogi kaido wiją się niczym serpentyna na stromych podjazdach i obfitują w szybkie zjazdy zakończone ciasnymi zakrętami, liczącymi po sto osiemdziesiąt stopni.
Trudna specyfikacja trasy sprawiła, że górska droga z siódmego wieku, stała się wymarzonym miejscem do zorganizowania jednych z najbardziej oryginalnych wyścigów nazwanych Drift Racing, które w Japonii znane są już od przeszło dekady. Czym jest Drift? To sztuka jazdy samochodem polegająca na tym, by jechać w ciągłym poślizgu. Podstawą idealnego przejazdu jest

takie prowadzenie auta, aby nigdy nie jechało prosto, ale wciąż sunęło bokiem i gładko wchodziło w kolejne pętle. Samochód sprawia wtedy wrażenie jakby płynął, a nie jechał. Ktoś postanowił przenieść Drift Racing na konsolę i chwała za to dla Genki! Kaido Battle oferuje pięć trybów gry pozwalających na wzięcie udziału zarówno w oficjalnie organizowanych wyścigach, jak i nielegalnie wytyczonych rajdach. Obok trybu carrer mode znajdą się precision driving, time attack oraz head-to-head pozwalający zmierzyć się z drugim graczem. W grze nie zabraknie ponad stu pięćdziesięciu licencjonowanych samochodów od

Szybko i z poślizgiem. Zawsze to coś nowego - czekamy!

kilkunastu producentów z takimi markami jak Nissan, Mazda, Mitsubishi, Subaru, czy Volkswagen na liście. Wszystkie wózki będą odpowiednio podkręcone na potrzeby dritf racingu, a gracz będzie miał możliwość dostosować każde auto do swojego stylu jazdy. Komplet wózków wspomagany jest przez grupę dwustu autentycznych kierowców. Fizyka jazdy skupia uwagę na powerslideach, czyli długich poślizgach wykonywanych przy prędkościach rzędu stu kilkudziesięciu kilometrów na godzinę. W końcu na nich opiera się zabawa.
Drift Racer prezentuje się nieźle. Samochody wyglądają porządnie, a i trasy są bogate w szczegóły i bardzo kolorowe. Świetnie wypadają zmiany pory dnia i pogody. Zachodzące słońce, pomarańczowe niebo, górska droga wiodąca przez las i dopakowany Skyline kręcący bączki to właśnie styl Kaido Battle. Szefem produkcji jest Kenji Shimizu, który wcześniej pracował dla Segi i Nintendo i zajmował się grami wyścigowymi. Shimizu jednoznacznie wskazuje, że ogromny wpływ na niego miała manga traktującą o drift racingu, zatytułowana „Initial D".
Podsumowując, Drift Racer: Kaido Battle zapowiada się bardzo nowatorsko. Niecodzienne podejście do wyścigów i świetne wykonanie to dobra mieszanka. Oby tylko rozkręciła silnik Kaido Battle do właściwych obrotów!

Mario Kart Double Dash!!

■ **Developer:** Nintendo
■ **Platforma:** GameCube
■ **Wydawca:** Nintendo
■ **Termin:** luty 2004

Mario to z pewnością najpopularniejsza osobistość obozu Nintendo. Ba, to przecież symbol gier video! Ze względu na niezaprzeczalny wkład w rozwój gier, wąsaty hydraulik stał się nie tylko chodzącą legendą, ale także częścią tradycji developerskiej i symbolem najwyższej jakości i nowatorstwa. Głównie za sprawą wydanego przeszło siedem lat temu pierwszego platformera w pełnym 3D. Nic zatem dziwnego, że każda nowa gra zatrudniająca niebieskookiego bohatera o włoskich korzeniach robi tyle zamieszania. A najnowsza, czwarta już część serii Mario Kart, której początki sięgają jeszcze czasów SNESa, nie jest tutaj żadnym wyjątkiem.
Obsada Double Dash!! to oczywiście cała rodzina maskotki – obok Maria występują m.in. Luigi, Peach, Koopa, Wario, Waluigi, Donkey Kong i masa innych postaci ze świata Nintendo. Idea gry pozostaje bez zmian i podąża za typowym dla wyścigów gokartów przepisem. Model jazdy nie ma zbyt wiele wspólnego z realizmem i jedyne, co potrzeba wiedzieć to to, że gokarty jeżdżą i rozbijają się o ściany. Oczywiście wpadają też w poślizgi, co pozwala graczowi na odpalenie boosta. Kluczem do sukcesu jest wykorzystywanie porozrzucanych na drodze bonusów, które pozwalają ostudzić zapędy rywali. Trasy poprzecinane są dziesiątkami skrótów, począwszy od skoczni dających możliwość ominięcia jednej pętli, a skończywszy na ukrytych przejazdach biegnących poza obrysem mapy. Projekty etapów są bardzo złożone, a każdy z nich ma unikalne cechy. W grze nie znajdziecie dwóch takich samych tras! Tor crossowy z wielkimi skoczniami, Grzybowy Las, dżungla z wodospadami i wiszącymi mostami, pustynia z falującym,

gorącym powietrzem, olbrzymi prom morski i autostrada pełna samochodów to dopiero mała część tego, co oferuje DD!! Jak na razie wiadomo o dwunastu trasach podzielonych na trzy puchary, ale lista z pewnością jeszcze się wydłuży. Autorzy zapewniają także o mnóstwie ukrytych dodatków, które stały się już częścią stylu Nintendo.
Tym razem obsada kartów składa się z dwuosobowej załogi. Postać siedząca za kierownicą odpowiada za sterowanie, natomiast drugi bohater obsługuje odpalanie bonusów. Cały wic polega na tym, że oboje muszą zgrać w czasie swoje ruchy by osiągnąć pożądany efekt, np. gdy kart wpada w poślizg, pasażer musi szybko machać dźwigienką na boki, by zrobić przeciwwagę. Gdy kierowca zmęczy się, zawodnicy mogą zamienić się miejscami, co wymaga od nich jednoczesnego naciśnięcia Z. Czy trzeba dodawać, że zabawa dostępna jest także w trybie kooperacji dla dwóch graczy? Ważnym elementem nowego Mario Kart będzie tryb dla multiplayer umożliwiający połączenie ośmiu konsol (każda z podpiętym TV). Z dwoma graczami przy każdej, co daje szesnaście uśmiechniętych osób! Dla zainteresowanych - DD obsługuje Progressive Scan i Dolby Pro Logic II. Mario Kart: Double Dash!! zapowiada się bardzo obiecująco, szczególnie jeżeli chodzi o grę z kilkoma osobami. W końcu Nintendo znaczy „droga do radości"!

UWAGA!

od 20 czerwca wprowadzamy
GRY I MULTIMEDIA PC

POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER
DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

... od 49 zł

SUPER PROMOCJE !!!

PS 2 + HIT
1139

PSONE + KARTA 1 MB
369

METROID PRIME PAK
849

XBOX + KATALOG
949

ORAZ WIELE INNYCH... ☎

... od 69 zł

NOWA CENA

29

49

NOWA CENA

SUPER CENY GIER DO GAME CUBE`A !!!

TAKI WYBÓR GIER I AKCESORII DO ADVANCE`A JEST TYLKO U NAS !!!

NOWA CENA

139

... od 89 zł

99

!!! ZAPRASZAMY DO NOWEGO SKLEPU !!!

UL. CHMIELNA 98 W WARSZAWIE

(RÓG JANA PAWŁA II I CHMIELNEJ)

☎ (0 22) 620 91 92

NA ZAMÓWIENIA WYSYŁKOWE CZEKAMY POD NR TEL.: (0 22) 814 27 66

REALIZACJA ZAMÓWIENIA OD 24 H !!!

NEOPLUS ! NIESPODZIANKA NA HASŁO

WWW.SWIAT-GIER.COM

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

NOWA CENA

SERWIS

REGENERACJA PŁYT
WYMIANA GIER
RATY

HURT DETAL

... od 59 zł

179
169
169
39

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO XBOX`A W POLSCE !!!

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

ZAPRASZAMY RÓWNIEZ DO NASZYCH FILII

GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: (022) 876 14 48
9.00 - 21.00

games

C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: (022) 331 60 31
8.30 - 22.00

■ Japońska strona Maximo znajduje się tu: **http://www.capcom.co.jp/maximo_zin/** - klikając najpierw na ENTER, a następnie na MOVIE ściągniecie trzydziestomegowy trailer.

Gran Turismo 4 opóźnione

Drodzy fani serii Gran Turismo,
W grudniu 2003 Polyphony Digital Inc. wypuści na rynek produkt o nazwie "Gran Turismo 4 Prologue". Wyobraźmy sobie, że Gran Turismo 4 jest nowym dwupłytowym albumem jakiegoś wykonawcy – w takim razie Gran Turismo 4 Prologue można potraktować jako singiel wycięty z takiego albumu i zaprezentowany klientom jako przedsmak tego, co usłyszą w pełnej wersji.
Gran Turismo 4 będzie zawierać ponad 500 nowych i starych samochodów, ponad 50 tras, nowy 'silnik' liczący fizykę, grafikę, która pchnie PS2 na granice jej możliwości oraz obsługę Network Adaptora.
Rozwoju serii musi odpowiadać standardom ustanowionym przez poprzednie części GT. Pracę nadal trwają.
Wcześniej, wiosną tego roku, gdy po raz pierwszy zapowiedzieliśmy GT4 sądziliśmy, że osiągnęliśmy już takie postępy w prac, że ukończenie jest już naprawdę blisko.
W tym momencie pomyśleliśmy "wspaniale. TO wygląda już prawie jak Gran Turismo. Damy radę".
Jednakże szybkie zmiany w branży spowodowały, że moje zamysły i cele dla GT4 uległy zmianie. To nie może być po prostu "kolejny sequel".
Rozwój GT4 musi przekraczać oczekiwania, powinien być nie-sequelowy, a także musi być czymś "niewyobrażalnie doskonałym".
Krótko mówiąc - będzie to wyzwanie godne nowej epoki grania, które wstrząśnie standardami grywalności.
W studiach Plyphony Digital wypróbowaliśmy znacznie większą liczbę nowych technologii, niż to dotychczas pokazaliśmy przy demonstracjach GT4. Będą to elementy nigdy wcześniej nie widziane w serii. Zastosowanie tych technologii stopniowo rodzi owoce, które jednak dopiero zaczynają dojrzewać i daleko im do perfekcji.
Z wymienionych powodów stwierdziłem, że na ukończenie GT4 potrzeba więcej czasu. Z drugiej jednak strony presja fanów z całego świata, którzy domagają się "najnowszej części Gran Turismo", jest ogromna. Właśnie dlatego zdecydowaliśmy się wypuścić GT4 Prologue. Znaczenie podtytułu jest oczywiste - zwięzły, ale wypełniony treścią. GT4 Prologue będzie dla graczy wstępem do tego, czego doświadczą w pełnym 'albumie'.
Oczywiście ilość tras i samochodów będzie ograniczona, ale GT4 Prologue będzie zawierać kilka najważniejszych trybów pełnej gry takich jak wyścigi, time attack czy licencje, a także pokaże, co Polyphony osiągnęło przez ostatnie dwa lata zgłębiania najnowszych technologii programistycznych i kodowania gier na PS2.
Aby osiągnąć wymarzony przeze mnie postęp w grywalności, muszę poświęcić więcej czasu na dokończenie GT4. W międzyczasie spójrzcie proszę na GT4 Prologue. Gwarantuję, że pod koniec roku 2003 będzie to największe wydarzenie w kategorii wyścigów. Pozostańcie z nami, a Gran Turismo nadal będzie podbijać poprzeczkę grywalności.
Kazunori Yamauchi

Bloody Roar 4

Już graliśmy!

- **Developer:** Hudson Soft
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Konami
- **Termin:** grudzień 2003

Nowa odsłona Bloody Roar i kolejna łyżka miodu dla miłośników Soul Calibura (choć ciekawe ilu z nich kupi BR4?). Hudson ma już na ukończeniu swoją flagową mordobiciową produkcję, czyli Bloody Roar 4. Profilaktycznie przypomnijmy, co w trawie piszczy. Jest sobie nasz normalny świat, a w nim żyją „łaki", czyli ludzie zdolni się zmieniać w bitewną formę zwierzęcą. Wilkołaki znane były już z dawien dawna. Ale są też tygrysołaki, lwołaki, kretołaki, nietoperzołaki – łaków całe tabuny. I te łaki mają poważne problemy emocjonalne, w związku z czym spotykają się regularnie, żeby udowadniać sobie kto jest od kogo lepszy. No i leją się.
Każdy ma zestaw combosów i możliwość transformacji w łaka, jeśli jego „łakometr" osiągnie odpowiedni poziom. Łakometr rośnie, kiedy dostaje się wciry i kiedy samemu zadaje się obrażenia. Ot i filozofia. Dotychczas nie było jej wiele, przyznacie. Ale zabawa przednia i fajne, potężne techniki, z rozbłyskami na cały ekran. Do tego pętle combosów, dzięki którym wciskać można było po dwadzieścia hit

combo i skakać pod sufit z radochy. Przez to Bloody Roar zawsze miał chyba bliżej do gierek 2D firmy Capcom, niż do tradycji Tekkena czy Virtua Fightera.
Może się to jednak wszystko zmienić.
W nowej części dojdą oczywiście nowe postacie. Będzie między innymi Krukołak i dziunia do złudzenia przypominająca Bloodrayne (kryzys twórczych pomysłów?), ale chrzanić to – wiadomo, że będą, a od czasów pingwinołaka, czekamy w redakcji już tylko na pchłołaka i bakteriołaka ***(zapomniałeś o amebołaku, jak mogłeś? – ash; a co z pantofelkołakiem? - mac).*** Tymczasem wszystko idzie w dobrą stronę, bo jedna z postaci w BR4 jest podwójna: dziadek i wnusia. Kiedy zamieniasz się w łaka, bestiuje się tylko wnusia i staje się małym liskiem... No cóż. Największe

Pancernikołak w śmiertelnym pojedynku z łak MC.

zmiany jednak dotyczyć będą mechanizmów gry. Bardzo mocno akcentuje się sidestepy (niestety pod przyciskami L i R), jest wiele ataków od tyłu i wykorzystujących chodzenie na boki właśnie. Zaczynają się tutaj poważne zmiany. Doszedł też nowy tryb dla jednego gracza. Prawie żywcem łyknięty z Soul Calibura. Wędrujemy przez labirynt (nieco przypominający Sphere Grid z Final Fantasy X) i odbywamy kolejne walki. W zależności od podjętej trasy, nasz zawodnik dostaje nowe umiejętności i możliwości. Może na przykład skakać wyżej, albo blokować techniki, które dotychczas były nieblokowalne, albo wykonać jakiś tam atak. Dokładniej będziemy wszystko wiedzieli po pełnej wersji, jak na razie zapowiada się to dość skomplikowanie.
Najmniejsze zmiany dokonały się w grafice. Z jednej strony niezły skok jakościowy, jeśli chodzi o areny. Na porządku dziennym są areny piętrowe, jest jedna, w formie

platformy zawieszonej w gigantycznej jaskini na grubych linach i bujająca się przez cały czas walki. A areny tak w ogóle się powiększają! Na początku walki energetyczne tarcze są bardzo blisko zawodników, można je jednak rozbić i wtedy cofają się o parę metrów, potem jeszcze, aż do murka ograniczającego. Niezły patent i zwróćcie uwagę jak zmienia strategię walki. Tak w ogóle, to sądzę, że w strategii zmieni się tu najwięcej.
Reszta grafiki zrobiła jednak tylko niewielki krok od czasów BR3. Właściwie prawie żaden. No, ale cóż – może czasu za mało, a autorzy z Hudson chcieli się koniecznie pochwalić nowym pomysłem na mechanikę walki? Poczekajmy na pełną wersję. **[grabarz]**

Maximo vs Army of Zin

Już graliśmy!

- **Developer:** Capcom
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Capcom
- **Termin:** grudzień 2003

Gdyby wszystkie sequele robione były tak jak nowy Maximo, byłoby genialnie. Capcom po mistrzowsku tyczy nową trasę dla autorów „drugich części".
Pierwsza część przygód Maximo sięgała tradycjami czasów takich hitów jak Ghouls 'n Ghosts, w których popylało się małym rycerzykiem, machało mieczem i zabijało maszkarony. Niewiele się zatem zmieniło. Rycerzyk może nieco odmłodniał, ale mieczyk wciąż hardo trzyma. Pierwszy Maximo był grą pierwszoligową. Nie dociągnął co prawda do poziomu, dzięki któremu mógłby konkurować z takimi potworami jakości jak Jak&Daxter, ale deptał im po piętach. Poziomy ładne, ciekawe, dobrze pomyślane, acz nieco krótkie. Stąd też – być może – myśl taka zaświtała w głowach autorów, żeby otrzymać jakąś nową jakość, nie można podążać starymi śladami.
I w ten oto sposób powstał zarys gry Maximo vs Army of Zin, gry starej, a jednak zupełnie nowej. Starej dlatego, że postacie w niej występujące i zasady zabawy pozostały bez zmian. Jest rycerzyk (Maximo) i są duchy. Im bardziej obrywa, tym mniej wdzianka na nim zostaje. Końcowy efekt obrywania, to ludek hasający beztrosko w samych gaciach. Początkowy – lśniąca złotem zbroja. Są skrzyneczki, w których poukrywano bonusy i znajdźki różnego rodzaju. Są wreszcie potwory zza światów i mistyczna Armia Zin, która – podobno – najechała świat zanim „wylęgła" się na nim i rozpełzła ludzkość.
Nie było by się jednak, czym zachwycać, gdyby nie nowości. Po pierwsze – wstać tylko i klaskać –

Zapowiada się świetna i śliczna gra!

zupełnie nowy silnik. Dzięki niemu Maximo jest wyraźnie ładniejszą grą, ale i poziomy stały się większe, a przeciwnicy nie biegają w kółko jak dziki z zawiązanymi oczami. Jakiś głębszy zamysł w ich poczynaniach się czai i podejść ich przez to trudniej. Wisienką okazała się animacja – teraz płynniutko, sześćdziesiąt klatek. Zupełnie nowy silnik umożliwił też rozbudowanie rozgrywki. Oprócz nowych technik, zachowania postaci i bonusów (między innymi w postaci barwnych majtasków), Maximo może się zmieniać w specyficzną odmianę śmierci, która brnie przez wszystko, jak kombajn i nie sposób jej zranić.

Żeby móc transformować w superżniwiarza trzeba jednak najpierw wytłuc nieco wrogów, by odebrać im dusze. Motyw zbierania dusz jest ostatnio w grach bardzo popularny – ciekawe z czego wynika? Tak czy owak gra śmiga płynniuteńko i skoczyła o kolejny poziom w górę.
Jak to dokładnie wygląda i jaka historia toczy się w Maximo vs Army of Zin napiszemy w recenzji wersji europejskiej, a tymczasem wypada skwitować nadchodzący hit w jeden sposób: godny następca. Nowy silnik, nowe możliwości, wszystkie elementy z poprzednich części przeniesione i podniesiona ich jakość.
Nie ma o czym mówić – gdyby wszyscy robili sequele w ten sposób, mielibyśmy o parę kilo wrzodów na żołądku mniej, prawda? No bo powiedzcie sami – jak będzie wyglądał Tekken 5? Czujecie ten stres? Ano właśnie. **[grabarz]**

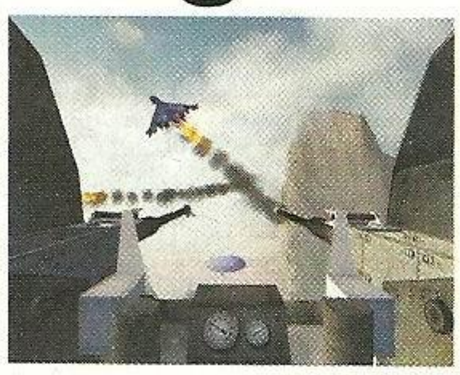
Crimson Skies: High Road to Revenge

■ **Developer:** Microsoft Game Studios ■ **Wydawca:** Microsoft
■ **Platforma:** Xbox ■ **Termin:** listopad 2003

Wyobraźcie sobie alternatywną historię, w której po kryzysie gospodarczym lat trzydziestych Stany Zjednoczone rozpadły się na małe państewka. Doprowadziło to do upadku sieci kolejowej, a cały transport przeniósł się w powietrze. Niebo zostało usiane setkami gigantycznych zeppelinów, a jednym z najpopularniejszych zajęć stało się powietrzne piractwo.

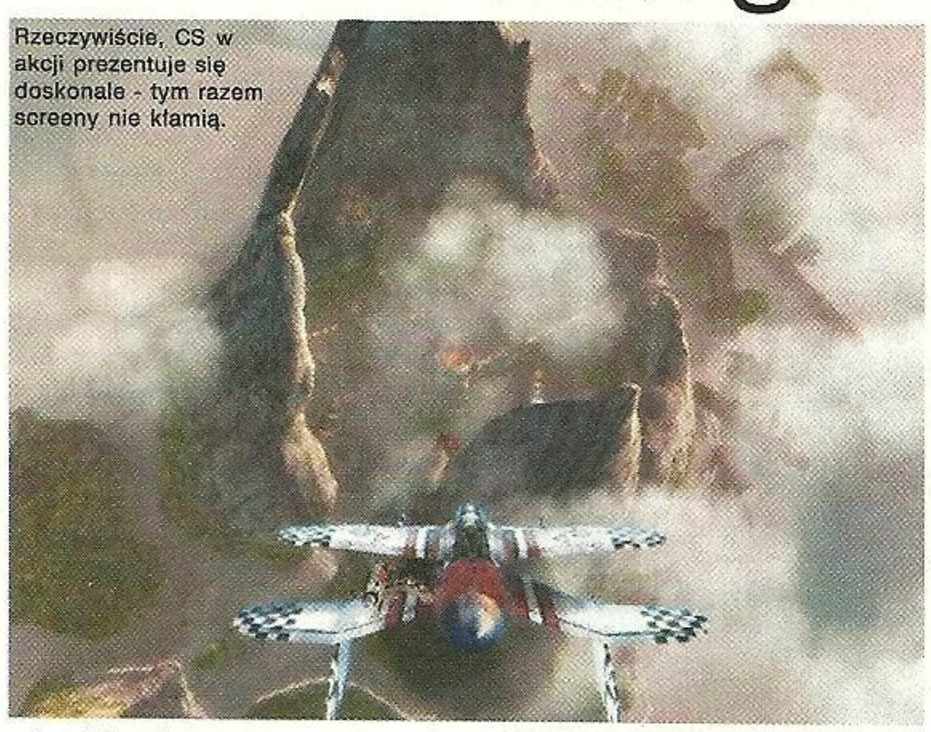
Witamy w świecie Karmazynowych Niebios! Crimson Skies to maksymalnie arcade'owa strzelanina powietrzna wcielająca nas w postać pilota o mentalności Robin Hooda, imieniem Nathan Zachary. Nat jest szefem gangu zwanego Fortune Hunters, który napada na bogate transportowce i okrada je unikając rozlewu krwi niewinnych ludzi, by podzielić się łupem z biednymi. Po godzinach bohater patroluje okolice małego miasteczka przemysłowego, występującego pod nazwą Sea Heaven, które bardzo mocno przypomina osiedla ludzkie z filmu „Wodny Świat". Pordzewiałe dachy, powykręcane kominy, domki stojące

Pierwowzór na PC to bardzo dobry shooter, który znalazł wielu nabywców.



na słupach i stare maszyny chlapiące olejem to podstawowe elementy obrazu wspomnianego miasta. Fabuła Skies zacznie się w momencie, gdy Nathanowi nie uda się spłacić długu w kasynie. Bohater traci samolot i bazę-zeppelin zwaną Pandora. Pierwszym zadaniem gracza będzie odzyskanie utraconych maszyn i pokonanie członka klanu Cajun imieniem Thibedau, który je przejął. Kolejne misje nie występują po sobie automatycznie, ale zlecają nam je różni klienci zamieszkujący Sea Heaven i okolice. Nie obędzie się więc bez poszukiwania pracodawców. W miarę wypełniania misji kolejne fragmenty historii staną przed nami otworem, aby ostatecznie skupić naszą uwagę na tajemniczej maszynie pozwalającej sterować pogodą.

Przejdźmy do esencji. Walka w powietrzu wygląda bardzo efektownie, jest szybka i potrafi dać kopa w szczękę. Sterowanie jest bardzo proste i przypomina trochę strzelaniny z automatów. Nie ma tu nawet przepustnicy! Samolot leci ze stała prędkością, a my możemy, co



Rzeczywiście, CS w akcji prezentuje się doskonale - tym razem screeny nie kłamią.

najwyżej zwalniać hamulcem aerodynamicznym albo przyśpieszać używając dopalacza. Prawa gałka pozwala na wykonywanie różnych ewolucji, jak beczka, czy szybki nawrót, które są nie tylko widowiskowe, ale również bardzo pomocne podczas pojedynków. Każda ewolucja pochłania parę milimetrów specjalnego paska, a przekroczenie limitu powoduje wpadnięcie w korkociąg, przez co konieczne jest dozowanie trików i dopalacza. Świeżym patentem jest dodanie możliwości przełączania się pomiędzy samolotem, a rozmieszczonymi na wyspie i sterowcach działkami przeciwlotniczymi, co pozwala na oglądanie i toczenie walki z kilku perspektyw. Z zestrzelonych samolotów wypadają beczki z energią i pieniędzmi, za które można kupić nową broń i upgrade'y do naszych maszyn. AI rywali nie jest może zbyt wysublimowane, ale z pewnością siły przeciwne nadrabiają liczebnością. Co się tyczy grafiki, to jest olśniewająca! Woda wygląda prześlicznie, samoloty są szczegółowe, efekty dymu i ognia rewelacyjne, a fronty atmosferyczne i zmienna pogoda wywołują swędzenie oczu! Obok trybu dla jednego gracza znajdzie się też rozbudowany multiplayer ze split screenem, obsługą linka i Live'a. Crimson Skies wygląda na bardzo solidną propozycję na najbliższe dni. Gra jest nie tylko miodna i nowatorska, ale w dodatku świetnie zrealizowana. A pomyśleć, że we wczesnej fazie produkcji istniały plany jej zarzucenia.

■ Trailer Castlevania: Lament of Innocence ściągniecie pod adresem: http://ps2movies.ign.com/ps2/video/castlevania_e32003_51203_01.mov

newsflash

■ Koniec memorki...
Nintendo zadecydowało o zaprzestaniu produkcji kart pamięci do GameCube'a, oznaczonych numerkiem 59. W przyszłości dostępny będzie jedynie model o zwiększonej pojemności, o dumnej nazwie Memory Card 251.

■ THX w grach!
Geroge Lucas sprzedał Electronic Arts licencję pozwalającą na zastosowanie systemu dźwiękowego o nazwie THX w najnowszych produkcjach EA! Pierwszymi pozycjami obsługującymi THX będą LOTR: The Return of the King, SSX 3, Medal of Honor: Rising Sun, Need for Speed Underground i James Bond: Everything or Nothing. Oczywiście, by dostać logo THX nie wystarczy wyasygnować olbrzymiej kwoty na licencję, ale trzeba spełnić wszystkie, rygorystyczne wymogi firmy należącej do autora Gwiezdnych Wojen. Nagrodą natomiast jest świadectwo najwyższej jakości dźwięku. W praktyce THX jest jednym z najbardziej zaawansowanych systemów dźwiękowych i developerzy gier interesowali się zakupem odpowiednich praw już od dłuższego czasu. Jaka szkoda, że sprzęt grający spełniający wymogi THX jest tak potwornie drogi.

■ Pivotal kupiony!
SCi odkupiło od Ernst & Young grupę developerską Pivotal Games. Cena wyniosła, bagatela 2.36 miliona funtów, czyli ponad czternaście milionów złotych! SCi zapowiedziało, że nie planuje żadnych cięć w siedemdziesięcioosobowym zespole. Pivotal jest autorem m.in. The Great Escape i Conflict: Desert Storm 2, które stało się jednym z głównych powodów zakupu firmy. SCi jest przekonane o lukratywności serii Conflict. W oficjalnie złożonym oświadczeniu pojawiło nawet stwierdzenie, że inwestycja zwróci się w ciągu roku.

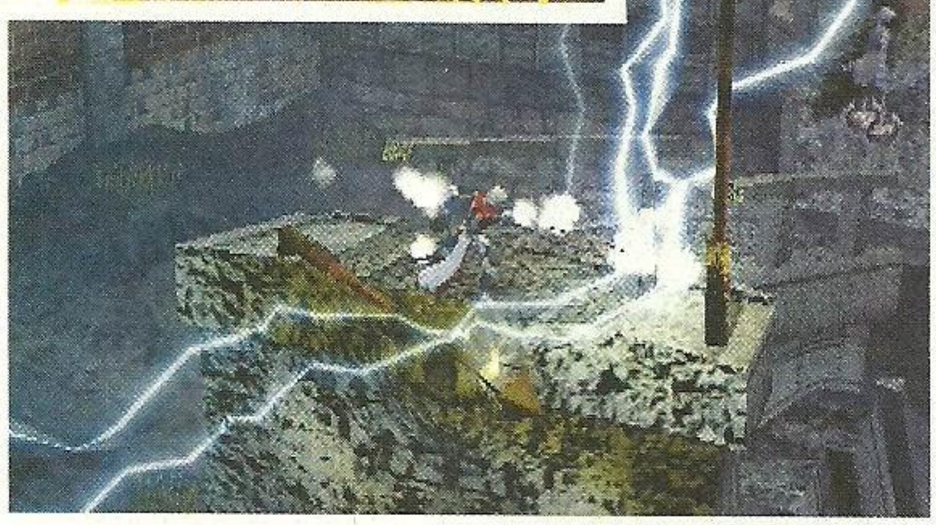
■ Viewtiful Joe ex-exclusive?
W jednym z wywiadów Hideki Kamiya stwierdził, że Capcom jest niezadowolone z niskiej sprzedaży gier na GCN i rozważa możliwość przeniesienia Viewtiful Joe na PS2. Przypomnijmy, że Joe zawsze był zapowiadany jako exclusive dla GameCube'a i stanowił jedną z najsilniejszych pozycji na liście nadchodzących hitów. Capcom dodaje jednak, że widzi pewne przeszkody techniczne w przeniesieniu gry z GC na PS2, ale z pewnością poradzi sobie z realizacją zadania.

■ Remake FFVII? Wykluczone.
Square Enix ogłosiło, że nie planuje wydania remake Final Fantasy VII na PS2, głównie z powodu wstecznej kompatybilności konsoli Sony. Ewentualne odrodzenie FF VII nastąpi dopiero wtedy, gdy nowy sprzęt nie pozwoli na granie w starsze pozycje.
Hmm... A skoro PS3 ma być wstecznie kompatybilne z PS one i PS2...

Castlevania: Lament of Innocence

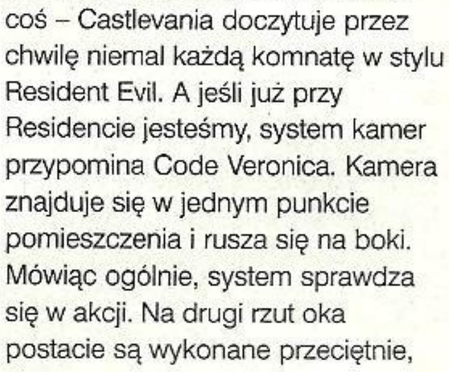
■ **Developer:** Konami
■ **Wydawca:** Konami
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Termin:** styczeń 2004

Już graliśmy!



Wydana w 1997 roku na PS one Castlveania: Symphony of the Night cieszy się kultowym statusem wśród graczy. Niewątpliwie zasłużenie; to jedna z najpiękniejszych i najbardziej klimatycznych gier 2D, jakie kiedykolwiek powstały. A muzyka... Ach, niezapomniana. I choć słowo „kultowe" często idzie w parze z „niszowe", tak się jednak w tym przypadku się nie stało. Symphony of the Night odniosła znaczący sukces komercyjny.
Najwyraźniej jednak nie na tyle znaczący, by pociągnąć za sobą lawinę sequeli jeszcze na PS one. A może w ten sposób Konami chciało podkreślić kultowość serii? Że nie mają już nic do powiedzenia na tym sprzęcie, że Symphony... było najlepszym, co mogli dać? Trudno powiedzieć. Dwie przeciętne, trójwymiarowe Castlevanie na Nintendo 64 i trzy świetne gry na GBA później, Castlevania pojawi się na PS2 w pełnej, trójwymiarowej krasie.
Lament of Innocence pochodzi z Japonii, a opracowuje ją ten sam zespół, który dał nam Symphony. Na jego czele stoi Koji Igarashi, grafikom i designerom szefuje Ayami Kojima, zaś muzykę po raz kolejny skomponował Michiru Yamane.
Otrzymaliśmy stosunkowo długie, grywalne demo Lament of Innocence, która – jak się okazuje – jest prequelem całej serii, niczym Resident Evil Zero. Dzięki temu możemy poznać początki krucjaty klanu Belmontów przeciwko Draculi i jego pomiotowi.
Akcja rozgrywa się w XI wieku. Głównym bohaterem jest Leon Belmont, młody rycerz w służbie kościoła. Jego ukochana zostaje porwana przez tajemniczego typa ukrywającego się w zamku zbudowanym w bardzo starym lesie. Leon rzuca się na ratunek. Ponieważ jednak pozostając w służbie klechów nie wolno mu tego uczynić, rezygnuje z niej, odrzuca wszelkie tytuły szlacheckie, oddaje także swój miecz. Zuch chłopak – przyznacie. Szlachetne to i niezwykle rycerskie, oraz... Romantyczne. A tak, nie bójmy się tego słowa.
W drodze do zamku nasz romantyk spotyka starszego faceta imieniem Rinaldo, który – jak się okazuje – jest przyjacielem przyjaciela Leona. Normalnie Antka żony brat rodzony, ale to nieistotne. Otóż Rinaldo jest poniekąd sługą typa z Zamku, którego zadaniem jest pomaganie wszystkim rycerzom czającym się na jego Pana. Żeby im było łatwiej w walce. Pan bowiem lubi rozrywkowo zapolować sobie na owych rycerzy, a porywanie im oblubienic to doskonała prowokacja. Rinaldo wręcza Leonowi magiczny bicz, ładuje mu w łapę jakąś magię i wysyła do zamczyska. Informując przy tym, że nikomu jeszcze nie udało się pokonać Pana.
A zamek składa się z pięciu kondygnacji, połączonych jedną, przejściową komnatą. Leon odwiedzi katedrę, loch, ogród czy wreszcie laboratorium alchemiczne.
Bardzo szybko dostrzegłem jedną prawidłowość – o ile w dwuwymiarowych Castlevaniach było sporo zwiedzania i elementów platformowych, w Lament... ustępują one pola walce, która jest teraz podstawą zabawy. Naturalnie czasem trzeba przeskoczyć jakąś dziurę, na przykład wieszając się na bacie, ale w niemal wszędzie do wyrżnięcia czeka stado potworków. Bicz furkocze w rękach Leona siejąc kilkuciosowe comba, można także użyć broni miotanej (jak choćby sztylety) czy magicznej. Po zamku włóczą się hordy szkieletorów, pająków, rycerzy, większych bossów i innych sług ciemności. Teraz mały szoker - nie ma zdobywania żadnych punktów doświadczenia, czy podwyższania statystyk. Jest za to odkrywanie nowych ciosów i kombinacji, które z biegiem czasu staną się bardzo przydatne. Leon zbiera także liczne przedmioty oraz zgłębia dość zaawansowany system magii. Oczywiście oprócz walki trzeba przełączyć jakieś wajchy, wsadzić kolorowe kamyki do dziurki czy uruchomić zapadnię.
Na pierwszy rzut oka gra wygląda doskonale. Pomieszczenia są szczegółowe, olbrzymie wrażenie robią tekstury choćby marmurowych ścian, czy płaskorzeźb. Ale coś za coś – Castlevania doczytuje przez chwilę niemal każdą komnatę w stylu Resident Evil. A jeśli już przy Residencie jesteśmy, system kamer przypomina Code Veronica. Kamera znajduje się w jednym punkcie pomieszczenia i rusza się na boki.
Mówiąc ogólnie, system sprawdza się w akcji. Na drugi rzut oka postacie są wykonane przeciętnie, ale za to mamy 60 klatek animacji na sekundę bez śladu spowolnień. Ruchy bohatera są bez zarzutu, a zabawa jest bardzo szybka. Rach-ciach-ciach i pięciohitowe combo wyprowadzone. Autor muzyki stanął na wysokości zadania i jest wręcz bajecznie – szczególnie, gdy zaczynają wchodzić organy. Jest trochę scenek przerywnikowych i wybór głosów i napisów (japońskie/angielskie).
Lament of Innocence ma wszelkie zalety wysokobudżetowej produkcji Konami, ale... No nie będę ukrywał – jestem nieco rozczarowany kierunkiem, w którym uderzyli autorzy. Mało skakania, dużo walki, niemal brak elementów RPGa. Oczywiście opinia ta została uformowana na podstawie dwóch godzin zabawy z demem, ale obiło mi się o uszy, że dalej jest podobnie. Wygląda więc na to, że nic nie przebije Symphony of the Night. I choć wiem, że przyszłość to trzeci wymiar (bo jest tańszy w produkcji, niż 2D) to gdzieś tam w podświadomości marzę o nowej, pięknie narysowanej w wysokiej rozdzielczości Castlevanii. Z pewnością jednak zagłębię się ponownie w mroczne komnaty ponurego zamczyska przy okazji premiery ukończonej już wersji – choćby po to, aby sprawdzić czy moje obawy były słuszne. **[Gulash]**

Castlevania Resurrection



Pamiętacie ten projekt? To Castlevania na Dreamcasta, która miała ukazać się w 2000 roku, ale prace nad nią zostały wstrzymane. W grze miały znaleźć się dwie postacie, naturalnie nawiedzające zamek Draculi. W 1999 roku na E3 pokazywano nawet grywalną wersję. Była... Taka sobie.

Harry Potter: Quidditch World Cup

■ **Developer:** Electronic Arts
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Electronic Arts
■ **Termin:** listopad 2003

Czym właściwie jest Quidditch? Wyobraźcie sobie kilku gości latających na miotłach, dwie obręcze na wysokich tyczkach i kilka rodzajów fruwających piłek o dźwięcznych nazwach w stylu kafel, czy znicz (w oryginale quaffle i snitch) i już powinniście mieć jako takie pojęcie, o czym w ogóle mówimy. Albo inaczej, Harry Potter doczekał się pierwszej gry sportowej opartej na zasadach dyscypliny znanej z kilku książek i filmów. Najnowsza propozycja EA oparta na licencji od pani Rowling to magiczna mutacja koszykówki, rugby i baseballa. Podstawowe różnice polegają na tym, że zawodnicy latają zamiast biegać, co czyni rozgrywkę znacznie szybszą i wielopoziomową. Każdy z siedmiu członków drużyny ma określoną funkcję. Trzej ścigający (chaserzy) to główni rozgrywający. Zadanie bramkarza jest dosyć oczywiste i ogranicza się do przechwytywanie rzutów/strzałów na bramkę. Po arenie latają myślące kule zwane tłuczkami, które próbują zrzucić magików z mioteł. Zadaniem beatersów, czyli zawodników z pałami jest utrzymanie tłuczków z dala od ścigających – tak, by ci mogli spokojnie strzelać bramki warte dziesięć punktów. Ostatni zawodnik to szukający, czyli seeker, którego jedynym celem jest znalezienie ukrywającej się na boisku złotej piłki (oczywiście latającej) zwanej zniczem i wartej sto pięćdziesiąt punktów. Uff, nadążyliście? To dobrze. W Quidditch World Cup nie mogło zabraknąć czterech drużyn Hogwartu: Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff i Ravenclaw. Harry jest oczywiście seekerem Gryffindoru, Wood bramkarzem, a zły Draco Malfoy czeka w ekipie Slytherinu zwanej pieszczotliwie Ślizgonami. Droga do kariery zaczyna się od Pucharu Domów składającego się z trzech meczy. Zdobycie mistrzostwa Hogwartu pozwala na wzięcie udziału w rozgrywkach międzynarodowych. Tutaj z kolei znajdzie się dziewięć reprezentacji do pokonania, z Ameryką, Francją i Australią na liście. W miarę przechodzenia gry odblokowują się kolejne puchary i dodatkowe opcje pozwalające na podnoszenie poziomu trudności. W akcji gra prezentuje się ciekawie, ale wydaje się być nieco za wolna – po scenach z filmu można było się spodziewać co najmniej szybkości podów z Epizodu I Gwiezdnych Wojen, a nasze miotły ledwo ciągną setkę!

Niech mnie kule biją, jeśli to nie ten blondwłosy łobuz Draco Malfoy!

Oprócz Quidditcha na next-geny ukaże się także remake pierwszej gry z Harry'm z PS one. Po polsku!

Kontrola zawodników nie przysparza zbyt wielu kłopotów i wydaje się być nieco uproszczona, aby mogli jej sprostać także młodsi gracze. Mamy strzał, podanie, które automatycznie nastawia się na najbliższego zawodnika i przejęcie piłki. Niezłe wrażenie robią bardzo duże areny i bogate w szczegóły modele zawodników. Harry na GC dostał w bonusie obsługę możliwości połączenia kostki z GBA, chociaż na razie nie wiadomo dokładnie, jak będzie to wykorzystane. Przedstawiciele EA mówią coś o możliwości sterowania szukającym za pośrednictwem małej konsolki, ale ta opcja nie została jeszcze zaprezentowana. Jak znamy życie, trzeba będzie sobie kupić Quidditch na GBA, by rozkoszować się nowym ubraniem dla zawodnika, albo czymś równie ekscytującym. Ale nie zapeszajmy. Ogólnie Quidditch World Cup prezentuje się nieźle, ale chwilowo brakuje mu czegoś porywającego. Jesteśmy jednak dobrej myśli i mamy nadzieję, że ostatecznie quidditch wypadnie równie efektownie na konsoli, co w książce i filmie. Oby tylko nie wyszło z tego wyciskanie ostatnich soków z bezcennej licencji.

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 649 PLN
gry od 29,-

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

Limited Edition

PlayStation 2
od 649 PLN
gry od 29,-

Dreamcast
od 279 PLN
gry od 29,-

NINTENDO GAMECUBE
od 499 PLN
gry od 29,-

GAME BOY

od 209 PLN
od 449 PLN
gry od 29,-

• SPRZEDAŻ KONSOL
UŻYWANE 30% TANIEJ
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
BEZ SMS-ÓW

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

■ Film z Rise to Honor znajdziecie tu: **http://ps2.gaminghorizon.com/media/risetohonor1.MPG**

newsflash

■ **Nowe karty na PS2**
Yoshiki Okamoto, były producent Capcom pracuje właśnie z Sony nad nową karcianką na PS2. Niestety, jak na razie wszelkie szczegóły dotyczące produkcji pozostają nieznane.

■ **GameShark dla Xboxa**
Mad Catz Interactive, największy światowy producent akcesoriów do konsol zapowiedział najnowszy produkt z linii GameShark przeznaczony dla Xboxa, o nazwie GameSaves. Zestaw składa się ze specjalnej aplikacji, która pozwala na podłączenie memorki do PC i umożliwia przegrywanie nagranych stanów gry na dysk komputera poprzez kabel USB. GameSaves oferuje tony save'ów do większości gier Xboxowych i pozwala cieszyć się wszystkimi etapami od samego początku zabawy, bez konieczności przechodzenia gry. Z drugiej jednak strony, chyba na tym właśnie polega granie na konsoli... Drugim zastosowaniem aplikacji jest robienie zapasowych kopii save'ów na komputerze, ale trzeba być zapalonym graczem żeby zapchać dysk Xboxa i ratować nagrane stany w ten sposób. Sugerowana cena detaliczna wynosi 24.99 dolarów. Nie wiadomo jeszcze nic o europejskiej premierze GameSaves.

■ **Soul Calibur 2 almighty!**
Namco podało, że druga część Soul Calibura w USA przez niecały miesiąc sprzedała się w nakładzie ośmiuset tysięcy egzemplarzy, co stanowiło połowę pierwszej dostawy! Jest to największy sukces w historii amerykańskiego oddziału Namco.

■ **I-Ninja potwierdzony**
SCEE (Sony Computer Entertainment Europe) ogłosiło, że I-Ninja ukaże się w Europie, w pierwszym kwartale 2004 roku, jako czasowy exclusive dla PS2! W Stanach wydane będą trzy wersje gry na wszystkie platformy, ale u nas dostępna będzie jedynie ta na PS2.

■ **Nowa konsola Nintendo!**
Nintendo wypuściło konsolę na chiński rynek! Wycenione na około sześćdziesiąt dolarów urządzenie nazywa się iQuePlayer i sprzedawane jest w komplecie z kartą pamięci, która działa jedynie z konsolą z zestawu! Chodzi o zabezpieczenie przed piractwem. Jak to działa? Gdy mały Chińczyk zechce kupić nową grę, zabierze kartę pamięci i pójdzie z nią do specjalnego sklepu. Tam za równowartość 5.80 dolarów przegra sobie wybraną pozycję na kartę. Gdy pożyczy koledze memorkę, ten nie będzie mógł odpalić gier u siebie! Nintendo szykuje dziesięć pozycji na początek, z chińskim Super Mario Bros. na liście! iQuePlayer na sklepowych półkach pojawił się w październiku, a bebechy ma... NESa. O rany.

Rise to Honor

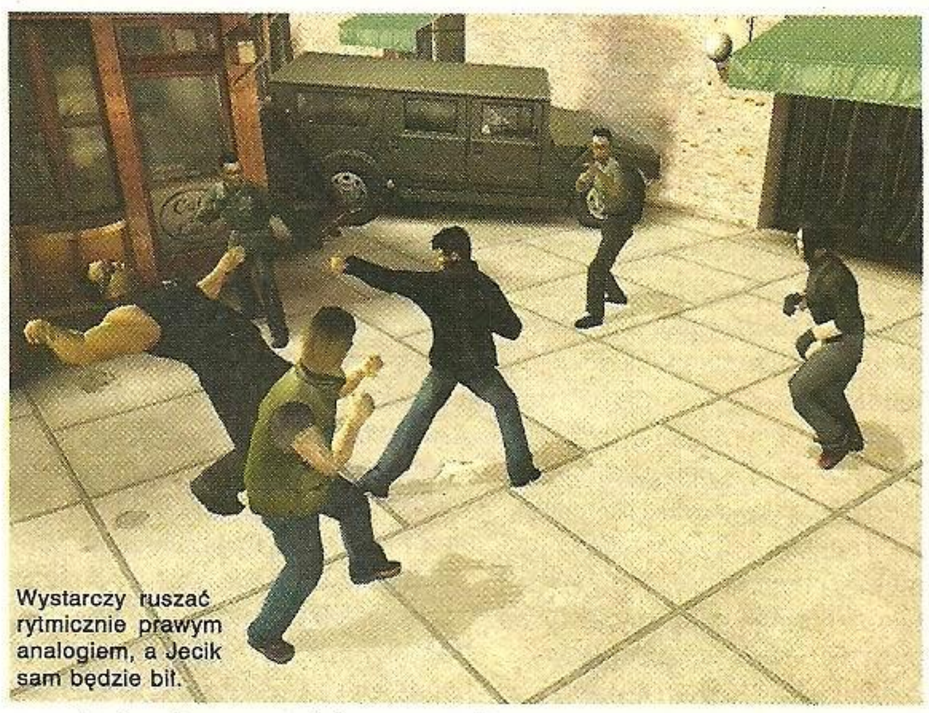
Już graliśmy!

■ **Developer:** Sony
■ **Wydawca:** Sony
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Termin:** luty 2004

O tej grze pisaliśmy już kilka razy, ale teraz w łapki wpadło nam demo, po którym wiemy nieco więcej o pierwszej grze z Jecikiem.
Akcja zaczyna się w jakiejś restauracji. Słyszymy rozmowę po chińsku, a na ekranie pojawiają się napisy. Po chwili domyślamy się, że toczy się rozmowa szefów mafii, a za chwilę do baru wchodzi jakiś podejrzany typek. W tym momencie Jet, który jak się okazuje jest ochraniarzem bossa wysyła na niego dwóch bambrów. A ci giną od kul... Wszystko jasne - do akcji wkracza Jet Li i demoluje zamachowca. A po chwili możemy już sterować. Do baru wpada kilku kolesi, którzy najwyraźniej nie wiedzą z kim mają do czynienia. Zaczyna się zabawa. Dość prosta, ale w miarę wciągająca. Większość akcji wykonujemy prawą gałką analogową - dzięki takiemu rozwiązaniu możemy bić się z przeciwnikami zachodzącymi naszego bohatera ze wszystkich stron. Szybkie machanie gałką owocuje kombosem - trzeba przyznać, że efektownym i często pokazywanym z filmowych ujęć. Jakieś zwolnienia i tym podobne. To w zasadzie cała filozofia walki w Rise

to Honor - machanie gałką to niewielki wysiłek. Oczywiście jest też przycisk odpowiedzialny za blok, ale wystarczy go trzymać, żeby nasz mistrz sztuk walki wszystko robił samodzielnie. Ten sam przycisk, pozwala też złapać przeciwnika za szyję, a następnie mocnym wychyleniem gały posyłać go w wybranym kierunku. W ogóle ten przycisk jest dość uniwersalny - w odpowiednich miejscach pozwala odbić się od ściany lub po niej przebiec, rzucić w kolesia krzesłem, czy walnąć jego łbem o stół. Czyli - machamy gałką i w odpowiednich momentach wciskamy przycisk - prościzna. Do tego dochodzi counter na ciosy i dopalacz z adrenaliny, po którym Jecik szybciej macha łapkami.
No i walczy nasz bohater z

Trzeba jednak przyznać, że sceny walk są efektowne.



Wystarczy ruszać rytmicznie prawym analogiem, a Jecik sam będzie bił.

przeciwnikami, rzuca w nich krzesłami i ogólnie ich masakruje. Po pokonaniu pierwszej grupki wpada druga, a potem trzecia. Wszyscy wysyłani są przez tajemniczego złego facia, bossa zapewne. Kolejny przerywnik, w którym przez okno wpada koleś na motorze i zostaje efektownie skopany z maszyny. A motocykl otwiera drzwi do kolejnego pomieszczenia. Walka z gościem blokującym dojście do windy i po chwili Jecik dociera do bossa. Niestety - ten ma dwa uzi. Zaczyna się typowa ucieczka przed kulami, podczas której znów w sukurs bohaterowi przychodzi magiczny przycisk, dzięki któremu przeskakuje przez przeszkody. Dobiegamy do bossa, ale ten bierze nogi za pas. Kolejne pomieszczenie i znów kolesie do rozwalenia. Potem kuchnia, w której Jet gotuje frajerom twarze na płycie do smażenia i macha przez chwilę... mrożonym kurczakiem, który okazuje się skuteczniejszą bronią niż tasak.

Teraz chwilka strzelania - w wąskim przejściu pojawiają przeciwnicy - namierzamy ich gałką, a strzelamy. Nie, niestety nie magicznym przyciskiem. Zaś dopalacz z adrenaliny pozwala na skoki w stylu matriksa i strzelanie w zwolnionym tempie. Kilku przeciwników błyskawicznie odchodzi w niebyt, a nasz bohater dociera do... Końca dema, w którym widzimy zapowiedź walki z wspomnianym już bossem. A także jego bratem bliźniakiem. I to tyle. Całe dziesięć minut zabawy. Krótko, dość treściwie, ale również monotonnie. Walki nie są jakoś super ciekawe, choć po nabraniu wprawy możemy odpalić naprawdę konkretne kombosy, przetykane różnego rodzaju zagraniami w stylu wspomnianego już przywalenia krzesłem. Zabawa przypomina raczej interaktywny film, w którym na przebieg akcji mamy niewielki wpływ, a masy przeciwników nie wnoszą niczego do fabuły i są po prostu kolejnymi przeszkadzajkami. Fakt, że Rise to Honor wygląda całkiem nieźle - ładne postacie, niezła animacja i płynnie pomykająca grafika. Tylko trochę treści w nim na razie brakuje. Widać, że gra kierowana jest w zasadzie do większego grona odbiorców, a szanse na jakieś harcore'owe akcje są niewielkie. Będzie prosto i fajnie - jak w filmie z Hongkongu. Klimat w każdym razie jest.

Otogi 2

■ **Developer:** From Software
■ **Wydawca:** From Software
■ **Platforma:** Xbox
■ **Termin:** zima 2003 (jap)

Pierwsza część Otogi pojawiła się dosłownie znikąd i pomimo braku kampanii reklamowej odniosła ogromny sukces znajdując rzesze fanów. Aktualnie wydało się, że firma From Software pracowała w ukryciu nie tylko nad oryginalnym Otogi, ale także nad sequelem.
Otogi 2, o japońskim podtytule Hyakki Toubatsu Emaki, nie tylko stanowi kontynuację przygód z jedynki, ale jest także godnym następca poprzednika. Ale po kolei! Do gry wprowadzono nową postać, kobietę-wojowniczkę o wciąż nieustalonym imieniu. Wiadomo, że bohaterowie będą mieli odrębne zadania do wykonania. Po zaprezentowanym demie gry można stwierdzić, że nasza pani będzie występować w

zdecydowanie jaśniejszych sceneriach niż Raiko. Co się zaś tyczy grafiki to... Jest olśniewająca! O ile Otogi zapierało dech w piersiach i wgniatało oczy w czaszkę, to Otogi 2 wprawia w permanentne osłupienie i odcina mózg od reszty układu nerwowego na jakąś godzinę! Efekty świetlne, latające w powietrzu iskry, dym, poprzecinane wirami niebo, świetne modele i genialne projekty tworzące eteralną atmosferę – wszystko wygląda po prostu niesamowicie! Na osobną uwagę zasługują woda i wodospady, ale te trzeba zobaczyć w akcji. Nie gorzej wypada też fizyka pozwalająca na niszczenie bardzo wielu elementów otoczenia. Jeden z przeciwników z dema odziany był w drewnianą zbroję, którą można dosłownie pokroić na kawałki! Po kolejnych ciosach odpadały strzępki drewna, by pod koniec walki pancerz przypominał bardziej wióry niż osłonę. Smacznie! Sterowanie pozostało bez większych zmian od czasów jedynki, co przekłada się na podobny styl rozgrywki. Otogi 2 ukaże się w Japonii w trzecim kwartale 2003 roku. Podobno w

Tak tak tak! Pierwsze Otogi zostało ukończone conajmniej przez pół redakcji...

Kraju Kwitnącej Wiśni sprzedawany będzie zestaw składający się z obu części gry – w cenie jednej!
Czy podobna promocja dotrze do Europy? Pewnie nie, a szkoda.
Tak, czy owak, szykuje się kolejna obowiązkowa pozycja dla posiadaczy Xboxa!

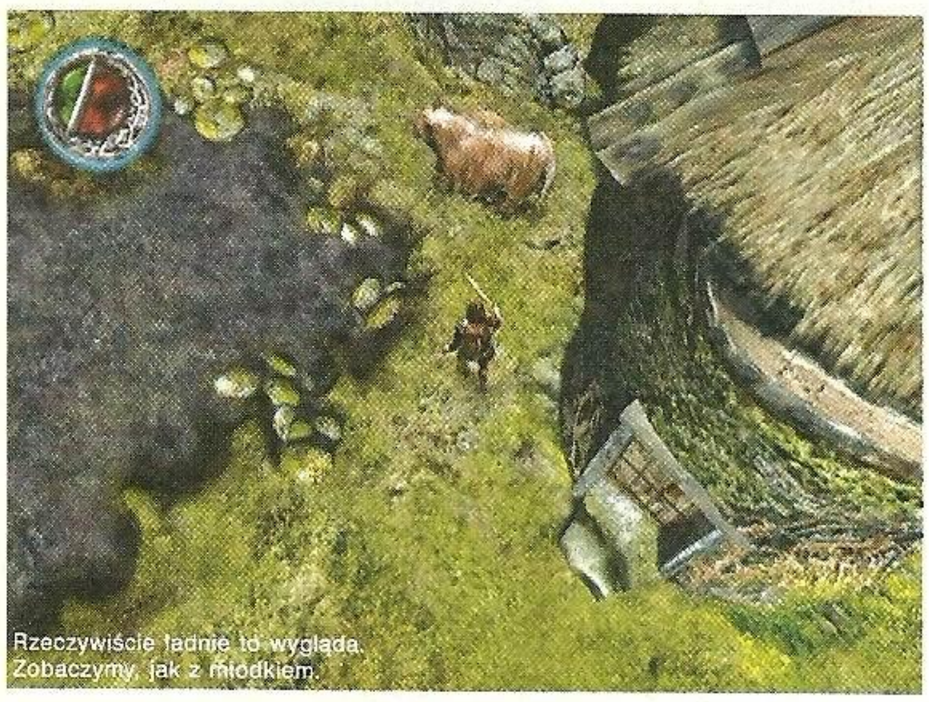
■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem [**www.inxile-entertainment.com**]. Zobaczcie tylko, co się stanie, gdy najedziecie strzałeczką kilka razy na piersi barmaneczki stojącej po prawej stronie...

Bard's Tale

■ **Developer:** InXile
■ **Wydawca:** nieznany
■ **Platforma:** PS2, Xbox
■ **Termin:** 2004

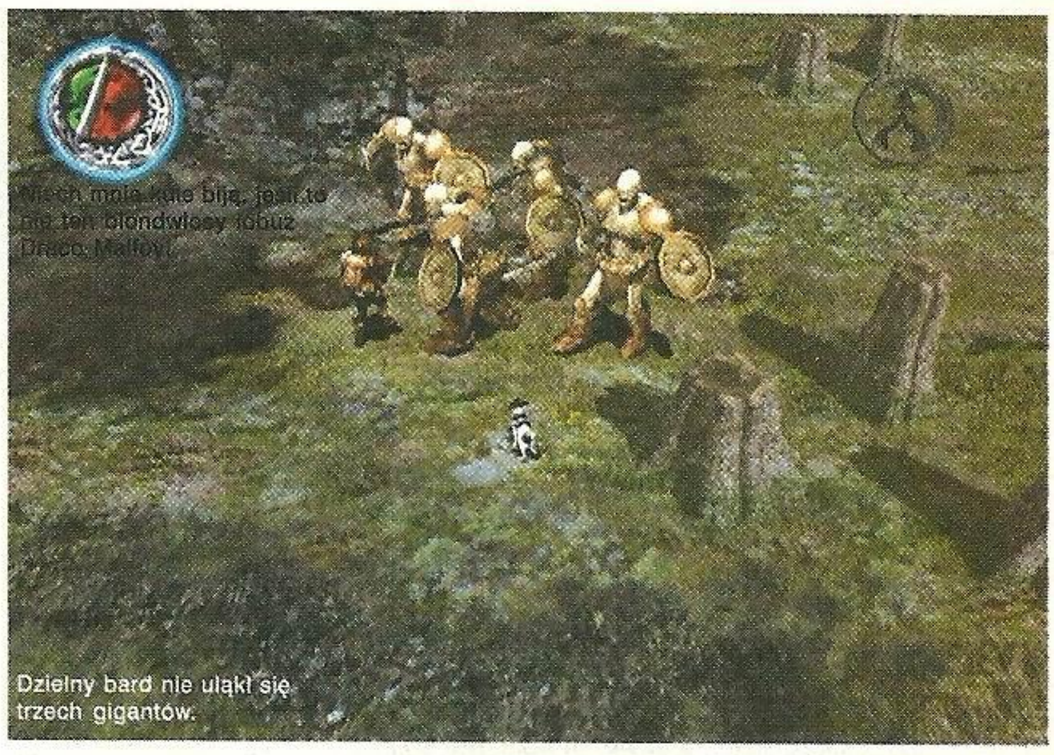
Jeżeli od dłuższego czasu interesujecie się grami i kojarzycie takie nazwiska jak Brian Fargo czy Michael Cranford, to powinniście pamiętać pozycję, w której zły czarnoksiężnik Mangar okrył świat wieczną zimą by podporządkować sobie ludzkość. Gra nosiła tytuł Bard's Tale i została wydana po raz pierwszy w 1985 roku przez

raczkujące wówczas EA ***(pamiętam! Grałem na Spectrumie...Gsh)***. A dwaj panowie? Cranford to autor, a Fargo producent Barda. Przenieśmy się o osiemnaście lat w przód, do czasów dzisiejszych. Fargo powrócił właśnie po rocznej przerwie do pracy. Były szef Interplay (a zarazem jego założyciel) wylądował pod banderą założonego w zeszłym roku InXile Entertainment, którego lista pracowników zawiera nazwiska osób odpowiedzialnych za sukces Diablo, Warcraft II i XCOM! Obecnie nadeszła pora na najnowszą produkcję InXile, czyli kolejną odsłonę Bard's Tale!
Akcja nowego Barda przenosi nas do, znanego z oryginalnej gry,



Rzeczywiście ładnie to wygląda. Zobaczymy, jak z młodkiem.

miasta Skara Brae w północnej Szkocji. W fabule pojawi się wiele elementów zapożyczonych z celtyckich wierzeń, o czym będzie przypominać irlandzki akcent bohaterów. Tytułowy Bard to prawdziwy twardziel z gatunku antybohaterów. Jest interesowny, lubi się zabawić i nie obchodzą go problemy świata. Autorzy podkreślają, że głównym zamierzeniem przy projektowaniu Barda było zerwanie z konwencją rycerza w lśniącej zbroi i wybrańca losu. Gra wykorzystuje engine Baldur's Gate Dark Alliance, więc podstawy rozgrywki pozostają bardzo podobne; walka w czasie rzeczywistym łączy w sobie elementy zręcznościowe i RPGowe.
Jak przystało na barda, nasz bohater potrafi grać na różnych instrumentach pozwalających na przywoływanie summonów. W miarę przechodzenia gry będziemy zdobywać kolejne potwory, ale ilość posiadanych przez nas bestii ograniczona jest do liczby dostępnych slotów. Tym, co ma odróżniać Bard's Tale od innych RPG'ów ma być niepowtarzalna fabuła. Spisanie dialogów zajęło podobno ponad sześć miesięcy i siedemset stron papieru, czyli pięć tysięcy linii!



Dzielny bard nie ulękł się trzech gigantów.

W grze pojawi się narrator, którego funkcję autorzy porównują do głosu Master Chiefa z Halo. Podczas dialogów gracz będzie miał do wyboru zawsze dwie odpowiedzi – przyjazną i agresywną. W oczywisty sposób będzie to miało wpływ na dalszą część rozmowy. Autorzy obiecują także odpowiednią dawkę humoru. Jedna ze scen ukazuje, jak Bard zaczyna śpiewać z mieszkańcami piosenkę o głupim rozbójniku. Gdy okazuje się, że wieśniacy śpiewają właśnie o nim, kamera pokazuje genialną minę speszonego Barda. Równie niezręcznie robi się, gdy zobowiążemy się wytępić szczury z karczmy, a te okazują się zionąć ogniem. Specyficzny styl, ale doskonale wyważony!
Jak zapewnia Fargo, Bard's Tale ma dostarczyć co najmniej trzydziestu godzin gry, rozłożonych na czternaście

regionów z kilkoma etapami w każdym. Praca developerów rozpoczęła się już przeszło rok temu i ma potrwać jeszcze drugie tyle. Na razie Bard wygląda nieźle (ładne tekstury!), ale ocenianie grafiki na tym poziomie prac mija się z celem.
Mamy wielką nadzieję, że autorzy dotrzymają słowa i dostarczą nam świetne RPG z niebanalną fabułą i masą ironicznego humoru wyśmiewającego obowiązujące w tym gatunku kanony. Bo czegoś takiego dawno nie było!

SKLEP
NIKO-VIDEO GAME
GRY, KONSOLE, AKCESORIA: WYMIANA, SERWIS
26-600 Radom, ul. Reja 3
tel. (48) 363 83 03
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.videogame.prv.pl
pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00
1150,-
używana 699,-
używ. + czip 869,-
nowa 899,-
nowa + gra 1050,-
PlayStation.2
używana 699,-
używ. + czip 899,-
nowa 899,-
nowa + gra 1060,-
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
Bezprzewodowy pad WAVEBIRD do GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA KONSOL - serwis, modernizacja

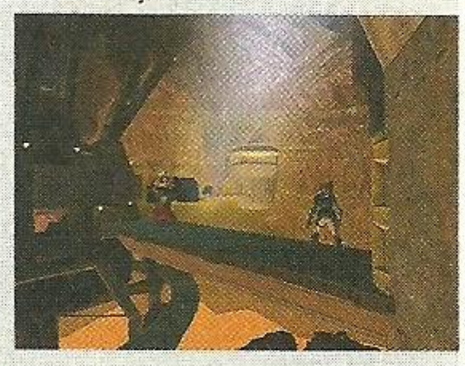
Trzynasta odsłona TGS miała miejsce w Tokio w dniach 26-28 września. Na liście wystawców znalazło się ponad sto firm podzielonych na siedem obszarów, a liczbę gości oszacowano na ponad sto tysięcy osób! Było efektownie, bardzo bogato i nie zabrakło specyficznej, japońskiej elegancji. Przed Wami kompilacja najciekawszych pozycji zaprezentowanych na TGS. [Dzik Rzeźnik]

Starcraft: Ghost

- **Developer:** Blizzard
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Wydawca:** Vivendi
- **Termin:** 2004

Podczas TGS Blizzard zaprezentował najnowszą wersję Starcraft: Ghost, czyli skradanki osadzonej w stylowym świecie popularnej strategii czasu rzeczywistego. Główną bohaterką gry jest Nova należąca do elitarnego oddziału komandosów zwanych Ghost. Chociaż fabuła najnowszej produkcji Nihilistic, wciąż pozostaje owiana mgiełką tajemnicy to udało się nam ustalić kilka nowych faktów dotyczących samej rozgrywki. Po pierwsze, Nova dostała więcej umiejętności. Obok znanych już – niewidzialności, którą zapewnia bohaterce jej specjalny kombinezon i zdolności do zwalniania czasu a la Max Payne - pojawiły się teraz dwie kolejne, czyli lockdown i sight. Pierwsza pozwala zawiesić każde urządzenie elektroniczne, jak np. kamera, druga zaś umożliwia widzenie termowizyjne, które przydaje się przy ustalaniu słabych punktów przeciwników! Na przykład najlepszym sposobem na rozwalenie żołnierza jest trafienie w odsłonięte granaty, co spowoduje ich wybuch. SI oponentów uległo poprawie od ostatniego pokazu i teraz siły przeciwnika będą interesować się zaginięciem jednego z żołnierzy, a także niedziałającą kamerą, czy znalezionym ciałem. Autorzy potwierdzili także dwie kolejne, bardzo istotne rzeczy – udział pozostałych ras znanych ze Starcrafta, czyli Zergów i Protossów, a także możliwość kierowania pojazdami! Nova zasiądzie za sterami czołgu (mającego możliwość przemiany w działo dalekiego zasięgu!), mecha i unoszącego się ścigacza, a nie wykluczone, że w pełnej wersji pojawią się jeszcze inne maszyny. Bohaterka ma także możliwość przyzwania artylerii, do czego konieczne jest naświetlenie celu wiązką lasera. Wprawdzie wciąż nie pokazano zrzutu bomby atomowej, ale zaprezentowano niszczycielską siłę działa Yamato, które potrafiło

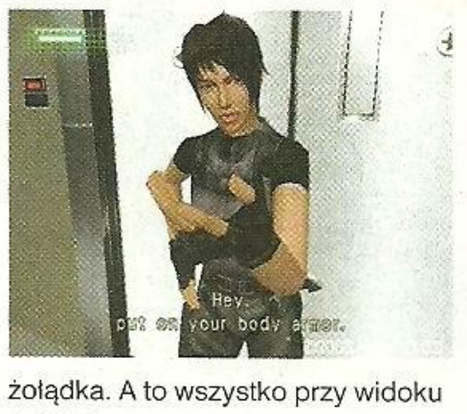
wysadzić kilka budynków.
Na szczególną uwagę zasługuje dopracowana fizyka opierająca się na enginie Havok II wykorzystującym efekt 'szmacianej lalki'. Dzięki niemu ciała zabitych przeciwników efektownie turlają się po schodach, zginają na rurkach i odbijają od ścian, a pojazdy zachowują naturalną fizykę.
Wyraźnie widać różnice pomiędzy wersjami na Xboxa i PS2. Niestety wersja na GC nie została zaprezentowana. Sporo efektów świetlnych, złożone modele, wysoka rozdzielczość tekstur i płynna animacja to atuty wersji Xboxowej. Choć Ghost na PS2 wygląda gorzej, developerzy zapowiadają, że ostateczna wersja nie będzie znacząco odbiegać od Xboksowej.



Breakdown

- **Developer:** Namco
- **Platforma:** Xbox
- **Wydawca:** Namco
- **Termin:** luty 2004

Breakdown to najnowsza przygodówka fpp, na pierwszy rzut oka mocno przypominająca Half Life'a. Pomimo zastosowania widoku z oczu bohatera strzelanie nie jest najważniejszym elementem najnowszej produkcji Namco. Głównym zadaniem gracza staje się rozwiązywanie zagadek wymagające interakcji z różnymi przedmiotami i eksploracja nieznanego środowiska. Zaprezentowane demo rozpoczynało się w celi umieszczonej w laboratorium. Obok głównego bohatera, postawnego blondyna imieniem Derek, leżała puszka z napojem i hamburger. Po zjedzeniu kanapki włączał się pierwszy przerywnik, chociaż kamera nie opuszczała głowy Dereka. Do celi wpadło kilku żołnierzy, którzy najwyraźniej przybyli z rozkazem rozstrzelania bohatera. Z pomocą Derekowi przyszła dawna przyjaciółka i po efektownym rozprawieniu się z przeciwnikami oznajmiła mu, że zjedzony hamburger był zatruty i konieczne będzie zwymiotowanie śniadania. W tym celu para udała się do ubikacji i nim zdążyliśmy się obejrzeć, w gardle Dereka wylądował palec jego znajomej, a bohater zaczął zwracać treść



żołądka. A to wszystko przy widoku z oczu!
Nieco obsceniczne, ale tworzy bardzo ciekawy, mroczny klimat, który faktycznie pozwala wcielić się w skórę Dereka, w czym pomaga

także jego słyszalny oddech i rytm pracy serca. Breakdown wygląda bardzo obiecująco – modele postaci są dopracowane, a ich animacja robi ogromne wrażenie. Nie zabrakło też kilku ciekawych efektów świetlnych, jak np. tajemnicze promienie przeskakujące po ręku bohatera. Małym mankamentem wydawało się niestandardowe sterowanie, chociaż interakcja z otoczeniem odbywa się za pomocą jednego przycisku. Demo Breakdown było bardzo krótkie, ale potrafiło zainteresować grą, o której do tej pory nie było zbyt wiele słychać. Jeżeli macie ochotę obejrzeć trochę oficjalnych materiałów, odwiedźcie stronę gry znajdującą się pod adresem [**project-breakdown.com**]. Z pewnością jeszcze nieraz usłyszycie o tej niesamowicie klimatycznej pozycji, która pozostawiła po pokazie mnóstwo pytań bez odpowiedzi.

Sword of Berserk

- **Developer:** Sammy Studios
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sammy Studios
- **Termin:** 2004

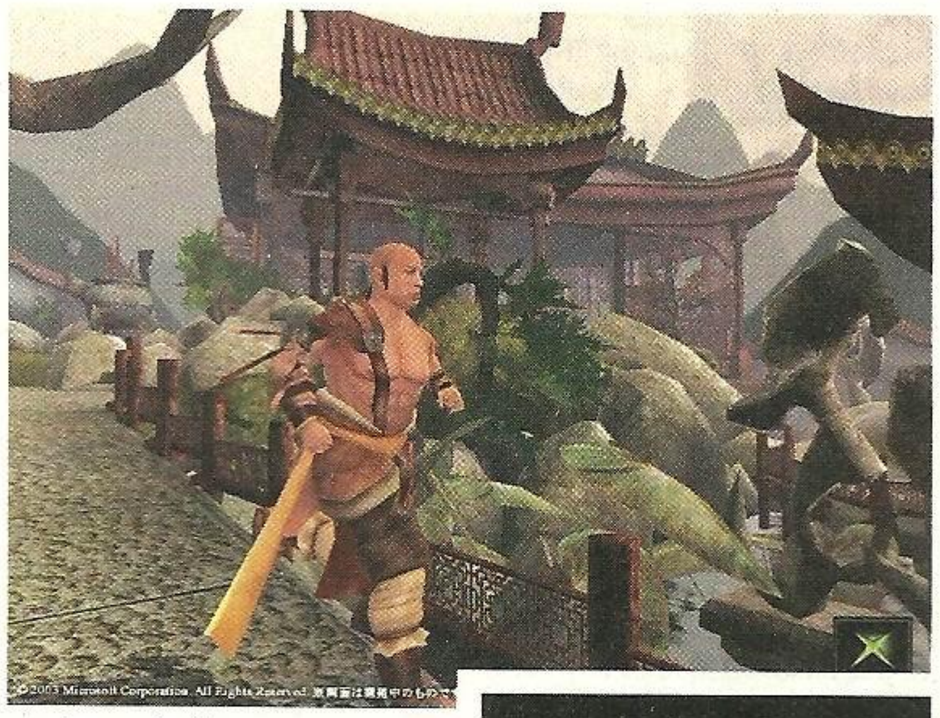
Jedna z najbardziej krwawych gier na Dreamcasta powraca na PS2! Berserk to chodzona bijatyka oparta na popularnej mandze pod tym samym tytułem. Główny bohater, Gatsu jest jednookim wojownikiem dzierżącym na plecach olbrzymi miecz, który swoją wielkością spokojnie mógłby wpędzić Clouda z FF VII w kompleksy! Podczas TGS Sammy zaprezentowało bardzo wczesną wersję swojej nowej produkcji – w demie znalazł się wyłącznie etap umieszczony w zimowej scenerii, a przeciwnicy reprezentowali jeden gatunek małpokształtnych stworzeń. Gatsu za szereg standardowych ruchów i ciosów, które można łączyć w combosy i atak z obrotu. Poza mieczem w pełnej wersji gry nie powinno zabraknąć kuszy, noży, czy bomb znanych z DC.
Nowy Berserk jest niesamowicie krwawy i pod tym względem bije na głowę nawet oryginał wydany przeszło trzy lata temu. Przeciwników można dosłownie pokroić na kawałki, a cała operacja okraszona jest fontannami bryzgającej posoki. Zależnie od tego, gdzie uderzy miecz, przeciwnicy rozjeżdżają się w połowie, tracą ręce, nogi, albo zrzucają z barków ciężar głowy! Po walce wszystko pokryte jest krwią, włącznie z mieczem i płaszczem Gatsu. Na uwagę zasługują bardzo płynne ruchy bohatera, które doskonale oddają ogromny ciężar miecza. Po odpaleniu comba albo wykonaniu cięcia z góry wyraźnie widać, jak Gatsu zamiera na chwilkę w bezruchu, by nabrać sił i mozolnie mocuje się z orężem. Grafika już teraz prezentuje się nieźle, a silnik zapewnia odpowiednią ilość klatek na sekundę, ale developerów czeka jeszcze masa pracy. Podsumowując, Berserk oferuje prawdziwą rzeź na ekranie (z latającymi kawałkami mięsa!) i przynosi wiele satysfakcji. Czy można chcieć więcej?

Jade Empire

- **Developer:** Bioware
- **Wydawca:** Microsoft
- **Platforma:** Xbox
- **Termin:** 2004/2005

Od czasu, gdy BioWare wydało Star Wars: Knights of the Old Republic wszyscy zaczęli liczyć się z szefem kanadyjskiej firmy developerskiej, Gregiem Zeschukiem. W końcu dwieście pięćdziesiąt tysięcy sprzedanych egzemplarzy gry w ciągu czterech dni jednoznacznie świadczy o olbrzymim sukcesie. Dlatego też ich najnowsze RPG zatytułowane Jade Empire szybko stało się jedną z najbardziej oczekiwanych gier na Xboxa. Czy słusznie? Powoli. JE rozgrywa się w świecie opartym na chińskich legendach. Główny bohater, którego wygląd tworzy się na początku gry w specjalnym edytorze to adept szkoły sztuk walki. Z krótkiego wstępu dowiadujemy się, że jego ojciec został zamordowany przez zamaskowanego napastnika, a w prowincji Złotej Delty pojawiły się tajemnicze demony. Zadaniem gracza jest oczywiście zbadanie dziwnych zjawisk i wyjaśnienie kilku zagadek.

Niestety, BioWare nie chce zdradzać żadnych szczegółów dotyczących fabuły, ale pisanie scenariusza rozpoczęło się podobno przeszło dziesięć lat temu! Developerzy potwierdzili natomiast, że w grze pojawią się dwa równoległe światy, ale na razie brak szczegółowych informacji na ten temat. Sama rozgrywka bardzo przypomina KOTOR, choć widać pewne zmiany w każdym z aspektów gry. Po pierwsze, walka odbywa się w czasie rzeczywistym. Gracz dysponuje w sumie trzydziestoma stylami podzielonymi na trzy kategorie: walka wręcz, władanie bronią i atakowanie przy użyciu



czarów, a w każdym stylu znajdzie się od czterech do siedmiu ruchów. Walka wygląda niesamowicie płynnie i efektownie. Niektóre pokonane bestie przyłączą się do nas, albo pozostawią po sobie zdolność do przemiany w ich formę. Jak przystało na porządne RPG nie obędzie się bez konwersowania z napotkanymi postaciami i wypełniania questów, zarówno pobocznych, jak i tych rozwijających główny wątek. Podobnie jak w KOTOR, podczas rozmów zawsze będziemy mieli trzy możliwości odpowiedzi: neutralną, przyjacielską i agresywną. Zależnie od naszych poczynań, bohater stanie się praworządnym obywatelem imperium, albo zejdzie na drogę zła i występku, co wiąże się z dostępem do zarezerwowanych dla każdej ze

stron umiejętności. Grafika w Jade Empire jest... Po prostu niesamowita! Każda postać składa się z prawie trzy razy większej ilości polygonów niż w Rycerzach Starej Republiki. Do tego zastosowano na nich więcej efektów typu powiewające włosy, czy układające się w fałdy ubranie. Otoczenie jest znacznie bogatsze w szczegóły i wygląda wprost oszałamiająco. Wszystko to uzupełnia ciekawy styl zawierający elementy chińskiej kultury. Pomimo wczesnej fazy produkcji (niecały rok) gra działa bardzo płynnie i graficznie bije na głowę KOTORa. Tak, Jade Empire słusznie została okrzyknięta jedną z najbardziej oczekiwanych gier na Xboxa. Można chyba nawet zaryzykować stwierdzenia, że stała się największą konkurencją dla Fable.

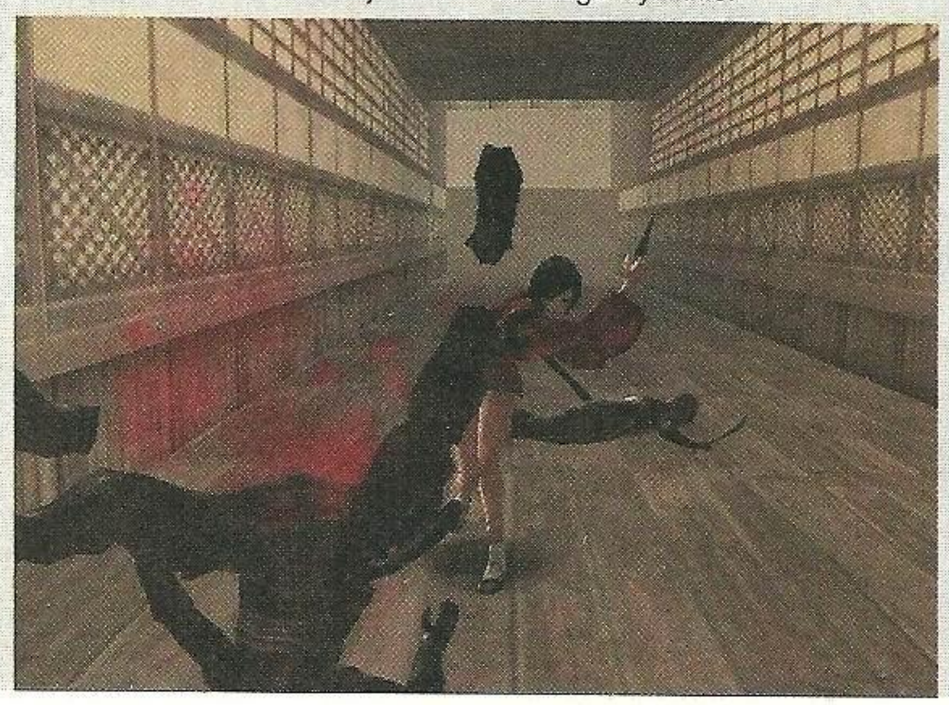
Red Ninja: End of Honor

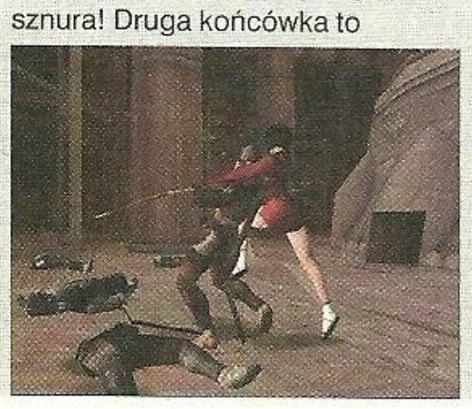
- **Developer:** Tranji
- **Wydawca:** Vivendi
- **Platforma:** PS2, Xbox
- **Termin:** jesień 2004

Tranji to świeżo upieczone studio developerskie (uformowane przez japońskie firmy New Corporation i Opus), które razem z Vivendi Universal podjęło się stworzenia gry opartej na scenariuszu napisanym przez reżysera Shinsuke Sato, pracującego wcześniej choćby nad Tekkenem 4. Ponieważ Red Ninja ukończone jest dopiero w zaledwie dwudziestu procentach, gra nie została zaprezentowana publicznie na TGS, ale pokazywano ją za zamkniętymi drzwiami. Fabuła tej chodzonej bijatyki przenosi nas do szesnastowiecznej Japonii feudalnej i wciela w postać dziewczyny imieniem Kurenai. Główna bohaterka była świadkiem morderstwa ojca i cudem udało się jej przeżyć. I choć została powieszona przez napastników, to w ostatniej chwili uratowała ją kobieta nieprzypadkowo znająca sztuki walki. Młoda Kurenai poprzysięgła zemstę na klanie Black Lizard, którego członkowie muszą zapłacić krwią za zabójstwo.

Podstawową bronią dzielnej bohaterki stał się sznur, na którym próbowano ją powiesić. Nieco straszne, ale bardzo klimatyczne. Złowroga pętla otrzymała nawet swoją nazwę – Tetsugen. Zastosowanie Tetsugena zmienia się zależnie od doczepionej do niego końcówki. Ostrze pozwala ranić i przebijać przeciwników, ale najlepsze zaczyna się w momencie, gdy wykorzystamy ciało naszej ofiary jako punkt osi obrotu i zaczniemy biegać dookoła nieszczęśnika rozcinając jego towarzyszy ostrą krawędzią sznura! Druga końcówka to ciężarek fundo dający możliwość oplątania rywala. Jego głównym zastosowaniem jest zarzucenie na szyję przeciwnika i przeskoczenie przez gałąź, czy element zabudowy, w taki sposób, by dosłownie powiesić ofiarę przeważając ją ciężarem ciała! Ostatnie narzędzie to hak służący do wspinania się do niedostępnych w inny sposób miejsc. Do tego dochodzą jeszcze dodatkowe bronie typu shurikeny, czy dmuchawki.

Prezentowana w Tokio wersja Red Ninja stanowiła raczej zarys, koncept gry niż jakiś konkretny fragment produkcji i jest sporo za wcześnie by oceniać grafikę, czy ferować wyroki o przyszłości pozycji. Spore wrażenie zrobiła fizyka Tetsugena, który zachowuje się bardzo realistycznie, ale całość pozostaje jeszcze w powijakach. Jedno jest pewne, przy tak silnej konkurencji w postaci nowego Tenchu Kurenai, czy Ninja Gaiden, Tranji będzie musiało poważnie popracować. A przyszłość pokaże co z tego wyniknie.



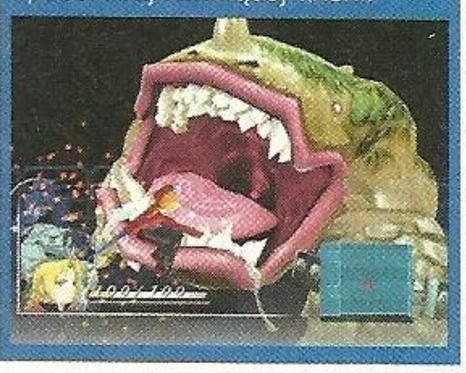


newsflash

Full Metal Alchemist

Tegoroczne TGS było świadkiem pierwszego wspólnego japońskiego występu firm Square i Enix, które od czasu fuzji sprzed kilku miesięcy, stanowią jeden organizm. Pośród gier prezentowanych na ich stanowisku dosyć nieoczekiwanie pojawił się Full Metal Alchemist - RPG z elementami akcji oparty na popularnej w Japonii mandze pod tym samym tytułem. Fabuła gry wciela nas w postać Edwarda Elrica, zapalonego alchemika z metalową ręką. Drugim bohaterem jest Alphonse, człowiek w ciele robota, a przy okazji brat Edwarda.

Akcja gry rozpoczyna się w momencie, gdy bracia postanawiają wyruszyć w świat w poszukiwaniu odpowiedzi na dręczące ich pytania. Full Metal Alchemist to trójwymiarowe RPG oglądane z perspektywy trzeciej osoby, z mnóstwem walki w czasie rzeczywistym. Do dyspozycji gracza oddano garnitur podstawowych ciosów składających się w combosy, możliwość odpalania czarów i pokaźny arsenał broni porozrzucanych po etapach. Dodatkowo, Edward może w każdej chwili poprosić Alphonsa o pomoc w walce. Jak na razie jedyny erpegowy element nowej produkcji Square ogranicza się do zdobywania punktów doświadczenia, których określona ilość pozwala przeskoczyć na kolejny poziom. Na wyższych levelach Edward dostanie nowe zdolności alchemiczne stanowiące jeden z głównych patentów gry. Na przykład gdy znajdziemy kawałek metalu możemy przemienić go w jeżdżące działko. Trochę przypomina to styl Power Stone. Podobno zaprezentowana na wystawie wersja gry była ukończona w ponad osiemdziesięciu procentach. Mimo to FMA zaprezentował się przeciętnie i wypadł kiepsko. Grafika jest uboga, a modele przeciwników wyglądają, jak z PS one. Square przyzwyczaiło nas do nieco innej jakości swoich produkcji... Grę opatrzono ponad trzydziestoma minutami animowanych przerywników stworzonych przez ludzi pracujących przy serialu. Jednak nie wiadomo, czy kiedykolwiek opuści Kraj Kwitnącej Wiśni.



newsflash

Kingdom Hearts II
Square Enix zapowiedziało kontynuację przygód Sory, Goofiego i Kaczora Donalda w sequelu Kingdom Hearts. Do ekipy ma podobno dołączyć wesoły Mickey, a gra ma ukazać się w 2004 roku. Oto pierwszy shot.

Xenosaga Episode II: Jensteis von Gut & Bose
Dynamiczny tandem Namco / Monolith kończy właśnie kleić drugą część swojej Xenosagi, której podtytuł szybko przeczytajcie na głos trzy razy. Na TGS zaprezentowano trailer, bardzo piękny zresztą.

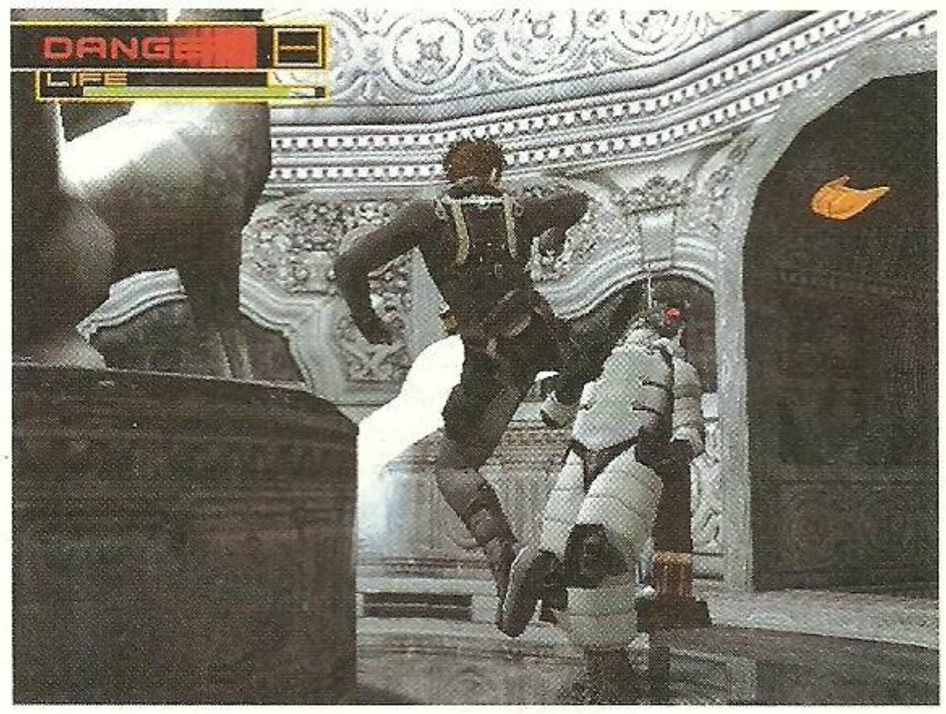
Nightmare Before Christmas
A Capcom pokazał fragment gry na podstawie znanego filmu Tima Burtona (w Polsce: „Miasteczko Halloween") z Jackiem Skellingtonem szukającym własnej tożsamości. Wygląda to na przygodówkę z niesamowitym klimatem. Jesteśmy szalenie ciekawi jak wypadnie japońska wariacja na temat tej produkcji.

Spy Fiction

- **Developer:** Access Games
- **Wydawca:** Sammy Studios
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Termin:** 2004

Access Games to japońskie studio developerskie zatrudniające między innymi kilka osób, które w przeszłości pracowały przy serii Metal Gear Solid. Czy już przykuliśmy Waszą uwagę? Spy Fiction to skradanka, której fabuła opowiada o działaniach podziemnej agencji szpiegowskiej zwanej S.E.A. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy członkowie S.E.A otrzymują złowrogą wiadomość od międzynarodowej organizacji terrorystycznej i postanawiają wysłać do kryjówki przestępców swoją najlepszą grupę operacyjną o kryptonimie Phantom.
Na miejscu okazuje się, że nad światem wisi groźba zagłady i agenci muszą bezzwłocznie ruszać dalej, w czym naturalnie ma im dopomóc gracz. Spy Fiction podzielono na szereg misji, które rozgrywają się w takich sceneriach, jak laboratoria na północy Stanów, czy góry w Austrii. Na początku każdego zadania gracz wybierze jednego z dwóch agentów

reprezentujących obie płcie, co będzie miało spore znaczenie podczas rozgrywki.
Podstawowym elementem wyposażenia agentów jest specjalny kombinezon zwany Chamelon Suit, który znajduje dwa zastosowania. Po pierwsze, pozwala wtopić się w otoczenie i pozostać niezauważonym tak długo, dopóki nie się poruszymy. Po drugie, potrafi wyświetlać hologramy dookoła użytkownika, umożliwiając zmianę jego wyglądu! Żeby przeistoczyć się w jakąś postać, konieczne będzie uprzednie sfotografowanie jej za pomocą specjalnego aparatu, a jakość zdjęcia



będzie decydować o tym, jak przekonywujące jest nasze przebranie. Idealne fałszerstwo zapewni jedynie dokładne zdjęcie zrobione z małej odległości! Kombinezon pozwala także na przemianę głosu, siatkówki i linii papilarnych, co z pewnością okaże się przydatne podczas włamywania się do silnie strzeżonych obiektów. Nie można natomiast zmienić budowy ciała bohatera, dlatego jeżeli wybierzecie kobietę ciężko będzie jej podszywać się pod mężczyznę i odwrotnie. Specjalna faktura kombinezonu pozwala na przyklejanie się do ścian, a dodatkowym wyposażeniem jest linka z hakiem. Obok podstawowych gadżetów każdy bohater będzie miał także kilka innych zabawek, ale te na razie pozostają zagadką.
Misje w SF poprzedzone są mini-etapami, jak na przykład lądowanie

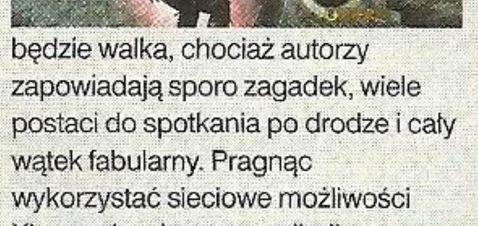
na spadochronie, które przypomina czasy MDK. Zależnie od tego, czy zostaniemy zauważeni podczas lądowania, czy też nie, zmieni się sytuacja. Rozgrywka przywodzi na myśl doświadczenia z MGS i Splinter Cell, choć Sammy obiecuje, że w pełnej wersji gry przeciwnicy będą znacznie mądrzejsi i lepiej zorganizowani niż w obydwu wcześniejszych pozycjach. Uwagę wrogich sił będą przyciągać nie tylko hałasy i ciała kolegów, ale także nasze dziwne zachowanie podczas przemieszczania się w przebraniu. Graficznie całość prezentuje się okazale, a projekty postaci wykonał sławny japoński ilustrator Reji Murata.
Spy Fiction czeka jeszcze długa droga do premiery, ale gra przykuła naszą uwagę. Spodziewamy się czegoś więcej niż tylko klona MGS.

Phantom Dust

- **Developer:** Microsoft Japan
- **Wydawca:** Microsoft
- **Platforma:** Xbox
- **Termin:** 2004

Podczas ostatniego dnia TGS odbyło się spotkanie z Yukio Futatsugi, jednym z najważniejszych ludzi stojących za produkcją Phantom Dust, na którym podano kilka nowych faktów dotyczących gry i zaprezentowano jej najnowszą wersję.
Akcja Phantom Dust, czyli nowego tpp od Microsoftu, rozgrywa się w bliżej nieokreślonej przyszłości, po globalnej katastrofie. Doszczętnie zdewastowany świat gry pokrył tajemniczy pył powodujący u ocalonych zanik pamięci. Jednak w zamian za utratę wspomnień, pył obdarza ludzi magicznymi mocami, których w pełnej wersji pojawi się aż trzysta! Tryb dla jednego gracza oferuje pięćdziesiąt różnorodnych misji, a kolejność przechodzenia etapów zależy wyłącznie od naszych preferencji.
Jednym z głównych elementów gry

będzie walka, chociaż autorzy zapowiadają sporo zagadek, wiele postaci do spotkania po drodze i cały wątek fabularny. Pragnąc wykorzystać sieciowe możliwości Xboxa, developerzy zadbali o rozbudowanego multiplayera. Gra pozwala spotkać się w sieci czwórce graczy i obsługuje Voice Chat, czyli kontaktowanie się z innymi za pośrednictwem mikrofonu i słuchawek. Wśród trybów dla kilku graczy pojawi się między innymi deathmatch i team deathmatch. Na początku gry bohater posiada jedynie dziesięć umiejętności, ale wraz z przechodzeniem kolejnych etapów zdobywa następne, które może potem wykorzystać w grze przez



sieć. Niektóre zdolności, typu wskrzeszanie, są wręcz stworzone z myślą o trybie dla kilku osób.
Nowa wersja PD zaprezentowała się bardzo ładnie. Modele postaci są niesamowicie złożone, a tekstury, którymi je obleczono bogate w szczegóły. Każda z umiejętności specjalnych bohaterów została opatrzona efektowną animacją. Otoczenie jest dopracowane i klimatyczne – zniszczone miasto, popękany beton, wystające ze ścian pręty zbrojeniowe i szara kolorystyka doskonale pasują do obrazu świata po katastrofie, choć trzeba przyznać, że postapokaliptyczny krajobraz jest już trochę wyświechtany Grafika stanowi niepodważalny atut Phantom Dust, który, mamy nadzieję, zaoferuje coś więcej niż tylko ładną buźkę.

Dororo

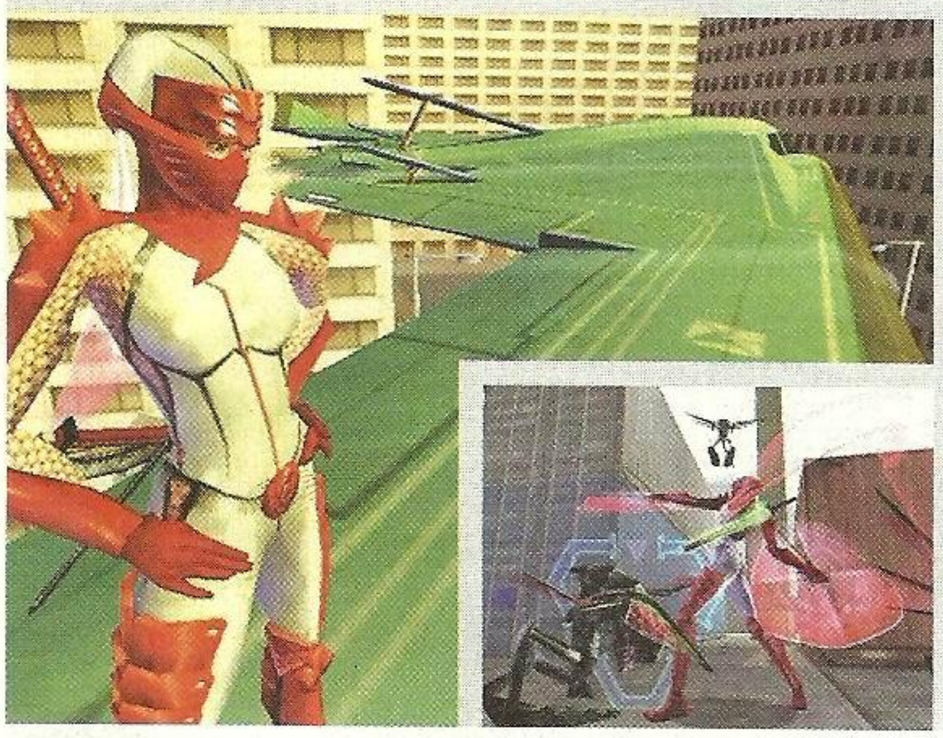
- **Developer:** Sega
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sega
- **Termin:** 2004

Dororo to chodzona rąbanka oparta na mandze autorstwa pana Osamu Tezuki. Nowa produkcja Segi wciela gracza w postać młodego mężczyzny imieniem Hyakkimaru. W dzieciństwie główny bohater stracił większość części swojego ciała, a ukradły mu je demony (ach, ci Japończycy...). Niestety, autorzy gry nie chcą zdradzać żadnych szczegółów dotyczących fabuły, ale wiadomo, że Dororo to imię dzieciaka, który pomaga Hyakkimaru w walce. Czemu został postacią tytułową? Nie wiadomo.
Podstawowym narzędziem Hyakkimaru są miecze ukryte w jego protezach, ale pojawią się także karabiny, działka, dodatkowe ostrza i shurikeny. Trzeba przyznać, że jak na kalekę, to bohater potrafi zadbać o siebie! Wielkie znaczenie podczas walki odgrywa specjalny system combosów polegający na wciskaniu kolejnych guzików wyskakujących na ekranie – jak w Parappie, tylko sporo szybciej. Przy odrobinie wprawy można odpalić comba składające się z ponad pięćdziesięciu ciosów! Zabici w ten sposób przeciwnicy zamieniają się w przedmioty, głównie kulki ryżu dodające energii. Równie przydatna jest zdolność szybkiego biegania, którą można wykorzystać w każdej chwili - Hyakkimaru dosłownie zrywa asfalt z ziemi, co bardzo pomaga wyrwać się z opresji. Chociaż w demku śmierć Dorora oznaczała jedynie jego chwilową nieobecność na ekranie, to w pełnej wersji jednym z głównych zadań gracza będzie jego ochrona. Na pytanie, czy w Dororo pojawi się multiplayer padła krótka odpowiedź: „nie".
Prezentowane na TGS demo wypadło nieźle, ale zawierało masę błędów. Najwięcej zastrzeżeń budziło kiepskie sterowanie i

nienajlepsza praca kamery. Grafika natomiast prezentuje się porządnie, ze złożonymi modelami postaci i ładnymi teksturami. Ogólnie, gra ma potencjał i specyficznego ducha zręcznościówek ze stajni Segi. Premiera japońska została zapowiedziana na wiosnę 2004 roku.

Nightshade / Kunoichi

- **Developer:** Sega
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sega
- **Termin:** 2004



Nightshade, gra występująca w Japonii pod tytułem Kunoichi to spadkobierca tradycji Shinobi. Najważniejsza różnica pomiędzy oboma tytułami, polega na tym, że głównym bohaterem nowej produkcji nie jest Hotsuma, ale kobieta ninja odziana w biało-czerwony strój. Akcja w Nighshade ma miejsce rok po wydarzeniach z ostatniego Shinobi, a fabuła gry, standardowo już, stawia nas przed koniecznością walki z demonami. Podstawowa mechanika rozgrywki pozostała bez zmian od czasów sieki z ninją w czerwonym szaliku. Bohaterka posiada kilka ataków, które można łączyć w combosy i szereg umiejętności typu bieganie po ścianach, wysoki skok, czy wykonywanie uników.
Całości dopełnia magia pozwalająca na odpalanie pocisków i system efektownych wykończeń. Po oczyszczeniu pomieszczenia będziemy mogli przejść do następnej części etapu, w której czekać będą kolejne porcje przeciwników. Standardowo do bólu, z bossem na końcu poziomu. Zaprezentowany na wystawie etap znajdował się w metrze i wyglądał bardzo przeciętnie. Mamy nadzieję, że kolejne poziomy wypadną lepiej, bo ten nie zrobił na nikim wrażenia. Jeżeli lubicie Shinobi to Nightshade powinien przypaść Wam do gustu. Jest trochę wtórny, ale oferuje szybszą akcję niż oryginał. W Japonii gra ukaże się jeszcze w tym roku, więc zobaczymy ją w akcji przed premierą europejską.

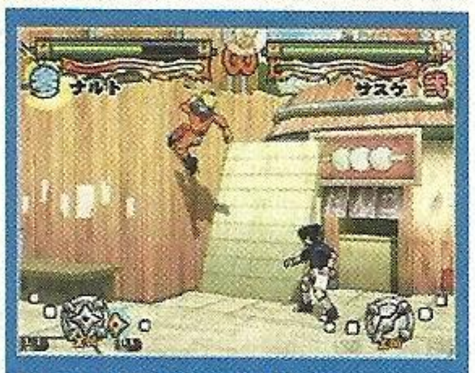
Gotcha Force

- **Developer:** Rare
- **Platforma:** Xbox
- **Wydawca:** Microsoft
- **Termin:** grudzień 2003

Capcom zaprezentował najnowszą wersję Gotcha Force, czyli bijatyki zabawkowych robotów zwanych Gotcha Borg. W demie dostępny był jedynie multiplayer pozwalający zmierzyć się kilku graczom (lub botom) na arenie, ale w pełnej wersji gry pojawi się masa innych trybów, z najważniejszym Story Mode. Przed rozpoczęciem walki wybiera się drużynę Borgów składającą się z trzech robotów. W jednym zasiadamy my, a pozostałą dwójką kieruje konsola. Gdy nasz zawodnik ulegnie zniszczeniu, zostaniemy automatycznie przeniesieni za stery maszyny kolejnego członka ekipy. Każdy Borg opisany jest przez kilka parametrów takich jak szybkość, czy siła i w oczywisty sposób obie te wartości pozostają w stosunku odwrotnie proporcjonalnym. Innymi słowy: nie można mieć wszystkiego; albo siła, albo szybkość. Dodatkowo każdy robot może wykonać atak specjalny okraszony bardzo ładną animacją. Sama walka jest prosta i typowo arcade'owa, a sterowanie nie sprawia żadnych problemów. Pomocny okazuje się system auto namierzania, chociaż kamera potrafi zgubić cel, co jednak zdarza się

bardzo rzadko. Na ekranie wciąż coś się dzieje – latają rakiety, noże, pięści i zestrzelone roboty. Styl gry jest nieco dziecinny (w końcu to wojna zabawek), ale Gotcha Force adresowana jest do wszystkich graczy. Projekty robotów łączą elementy anime z europejskimi kreskówkami i wygląda to naprawdę fajnie. Areny reprezentują m.in. fragment pokoju dzieciaka, czy ogródek przed domem. Gotcha Force został zapowiedziany na początek grudnia.

newsflash



Naruto: Narutimate Hero
Naruto to popularne anime autorstwa Kishimoto Masashi, opowiadające o losach młodego ninja, będącego wcieleniem Lisiego Demona o Dziewięciu Ogonach. Zeszłej wiosny ukazała się pierwsza gra oparta na licencji Naruto, wydana przez Tommy na GameCube'a. Obecnie Bandai postanowiło przenieść świat osiemnastotomowej mangi na PS2, czym zajęło się studio developerskie CyberConnect2 odpowiedzialne za serię .hack.
Narutimate Hero to cel shade'owana bijatyka przypominająca Power Stone'a z DC. W pokaźnej obsadzie zawodników znalazły się oczywiście postaci znane z anime. Co się tyczy samej walki, to jest ona dość typowa dla tego gatunku. Ciosy zawodników można sklejać w comba oraz kilka ataków specjalnych pozwalających na przykład na odpalanie pocisków. W repertuarze ruchów nie mogło zabraknąć też całej gamy uników, wysokiego skoku i biegania po ścianach. Standard.
To, co odróżnia nową pozycję Bandai od konkurencji to świetna oprawa stanowiąca jedno z najlepszych wcieleń cel-shadingu. Cienie zostały zaprojektowane w taki sposób, by wyglądały, jakby naszkicowano je ołówkiem!
Tła przypominają ręcznie rysowane grafiki i wypadają bardzo oryginalnie. Każdą walkę poprzedza dodatkowo krótka animacja utrzymana w formie komiksu, co jednoznacznie wskazuje na korzenie Naruto.
Wystawiona wersja była w pełni ukończona. Premiery amerykańska i europejska nie zostały jeszcze zapowiedziane, a szkoda - poprzednie części to spore hity w Japonii.

Suikoden po raz czwarty
Konami zapowiedziało, że czwarta część serii Suikoden ukaże się na PS2 w drugiej połowie 2004 roku. Akcja została umieszczona sto pięćdziesiąt lat przed wydarzeniami z pierwszej części, wydanej jeszcze na PS one parę ładnych lat temu. Jak przystało na RPG z tradycjami nie zabraknie licznych questów i zakrętów fabuły. Podobno w grze ponownie pojawi się 108 Gwiazd Przeznaczenia. Najnowsza część zaoferuje także znacznie poprawioną grafikę, a podczas walki zastosowana będzie dynamiczna kamera.

MANHUNT

(c) 2003 Rockstar Games Inc. Manhunt and the Manhunt logo are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All Rights Reserved.

Reżyser lubi snuffy. Filmy, na których uwieczniona jest czyjaś śmierć. Różnica pomiędzy snuffem, a dajmy na to zapisem z miejsca katastrofy polega na tym, że w snuffie śmierć jest zaaranżowana tylko ku uciesze widza. Specjalnie na jego życzenie. Już trochę popieprzone, prawda? A jest jeszcze sprawa tych przeklętych torebek foliowych...

txt: Banan

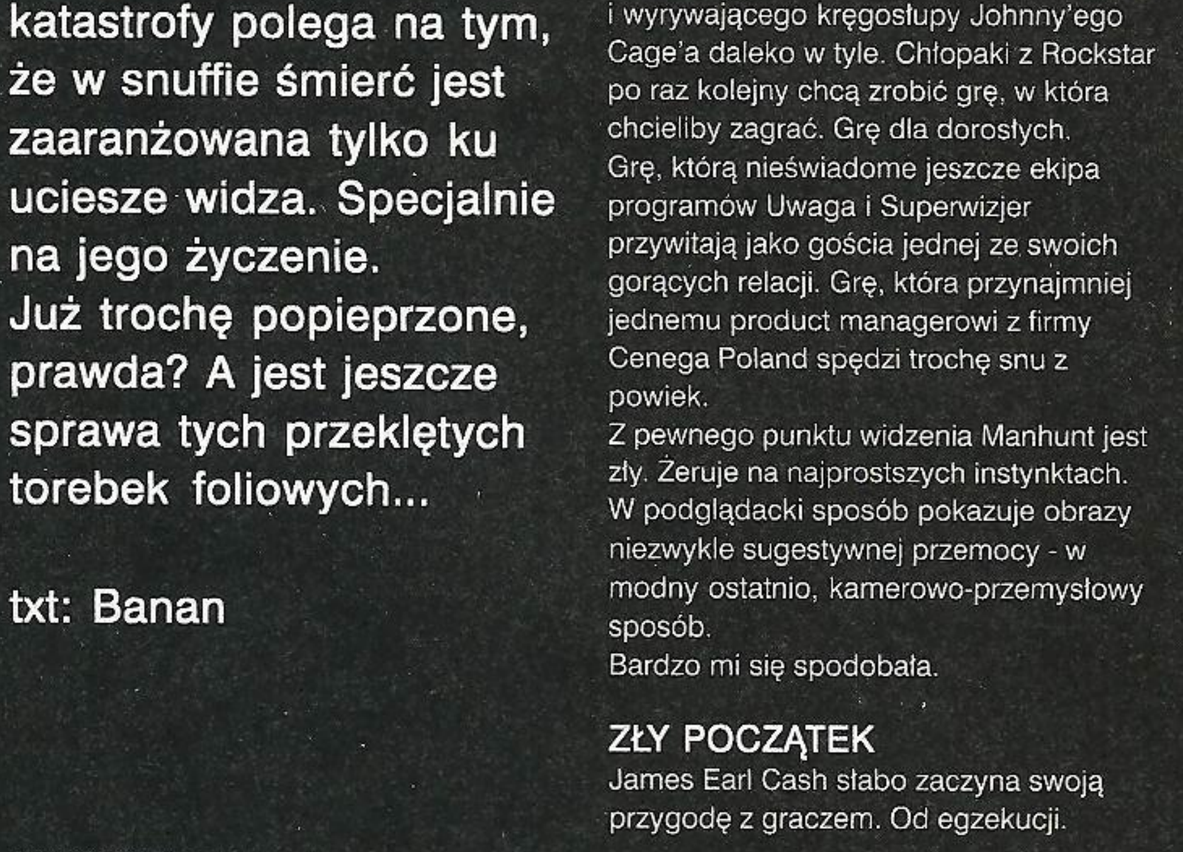
Aby zagrać w Manhunta pojechałem aż do Monachium na zaproszenie autorów. W takich sytuacjach wskazane jest, żeby zapoznać się z dotychczas opublikowanymi materiałami dotyczącymi gry. Tak z szacunku do ludzi, którzy nas zaprosili. No więc już z wczesnych informacji dowiedziałem się, że gra jest inna. Swą brutalnością zostawia biednego Vercettiego, całą bandę zboków z Thrill Kill i wyrywającego kręgosłupy Johnny'ego Cage'a daleko w tyle. Chłopaki z Rockstar po raz kolejny chcą zrobić grę, w która chcieliby zagrać. Grę dla dorosłych. Grę, którą nieświadome jeszcze ekipa programów Uwaga i Superwizjer przywitają jako gościa jednej ze swoich gorących relacji. Grę, która przynajmniej jednemu product managerowi z firmy Cenega Poland spędzi trochę snu z powiek.

Z pewnego punktu widzenia Manhunt jest zły. Żeruje na najprostszych instynktach. W podglądacki sposób pokazuje obrazy niezwykle sugestywnej przemocy - w modny ostatnio, kamerowo-przemysłowy sposób.

Bardzo mi się spodobała.

ZŁY POCZĄTEK

James Earl Cash słabo zaczyna swoją przygodę z graczem. Od egzekucji.



Czynność dosyć znamienna dla całej gry. Bo to pierwsza egzekucja. A zarazem jedyna, w której jest ofiarą.

Nie wiadomo, za co Cash miał zostać poczęstowany trucizną ze strzykawki. Rockstar jest dosyć oszczędny, kiedy chodzi o historię swoich gier - tak, czy inaczej zapewne James nie ma zbyt czystego sumienia. Widzimy zatem jak dostaje swój zastrzyk i...

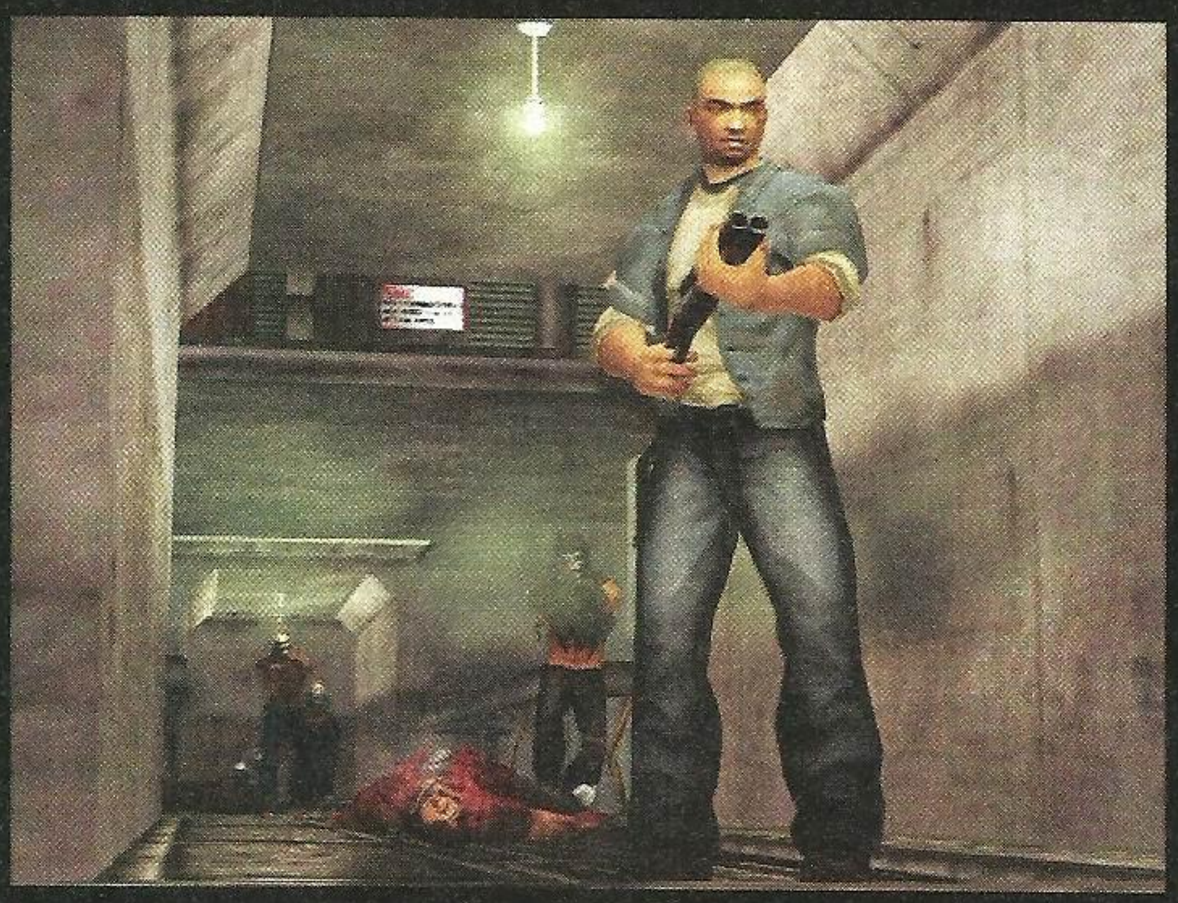
Budzi się w szpitalnym pomieszczeniu. Żywy. Póki co żywy. Po chwilowym zachowaniu z gatunku „gdzie ja jestem i o co chodzi" słyszymy głos. Głos, który radzi mu przestać się rzucać. Problem z Cashem polega na tym, że jak na byłego skazanego na karę śmierci przystało nie do końca chce współpracować. Ale jedną próbę zerwania wiszącej na ścianie kamery i kilka wrzasków później okazuje się, że nie ma zbyt wielkiego wyboru. Cash zgodnie z sugestią głosu wkłada sobie do ucha słuchawkę i od tej pory łączność z gościem nazywającym siebie Reżyserem nabiera bardzo permanentnego charakteru. Okazuje się, że Cash został uratowany przez Reżysera - wstrzyknięta mu substancja nie była trucizną. Jedynie uśpiła naszego bohatera z długiej celi. Teraz zaś nasz człowiek ma proste zadanie - opuścić miejsce, w którym się znalazł.

A miejscem tym jest specjalne miasteczko, do którego Reżyser sprowadził kilka różnych gangów. I nakazał im odnalezienie i ukatrupienie Casha.

Całe miasto jest naszpikowane mikrofonami i kamerami. Reżyser nazwał się tak że względu na swoje zainteresowanie filmem. A dokładniej jego szczególną odmianą obnażoną w filmie „8 milimetrów" z Nicholasem Cage'em.

Otóż Reżyser lubi snuffy. Filmy, na których uwieczniona jest czyjaś śmierć. Różnica pomiędzy snuffem a dajmy na to zapisem z miejsca katastrofy polega na tym, że w snuffie ta śmierć jest zaaranżowana tylko ku uciesze widza. Specjalnie na jego życzenie.

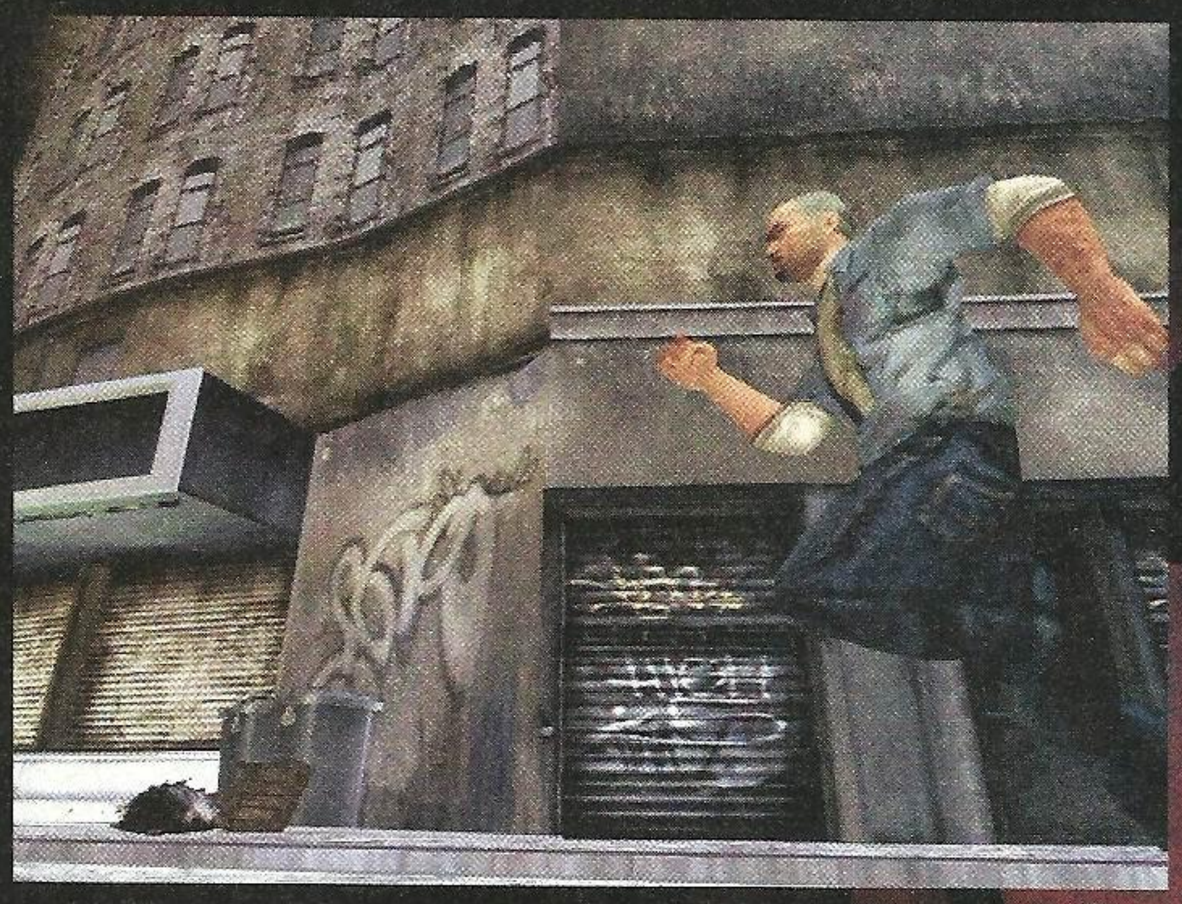
No więc reżyser, jak to mówi, oczekuje sporo wysokiej jakości snuffu. Najlepiej jak najmocniejszego i jak najbardziej brutalnego.



KAT I ZBAWCA

Pierwszoplanowe role w nietypowym spektaklu Reżysera mają Cash oraz członkowie licznych gangów, którzy zostali wypuszczeni do miasteczka w celu znalezienia i załatwienia uciekiniera. Teoretycznie chłopak jest więc bez szans. Ale tylko teoretycznie. Bowiem pokręcony umysł Reżysera postanowił służyć naszemu bohaterowi podpowiedziami. Słuchawka w uchu Casha jest więc zarazem jedynym źródłem jego kontaktu ze swoim oprawcą, a także wybawcą. W pierwszych misjach rola Reżysera jest czysto tutorialowa. Zdradza jak Cash ma się poruszać, odkrywa tajniki gry oraz sposoby wykorzystania poszczególnych narzędzi zbrodni. Z czasem okazuje się jednak, że na pierwszy plan wysuwa się jego krwiożerczy instynkt. W pewnych miejscach Reżyser specjalnie zaaranżował wszystko tak, aby nasz bohater był zmuszony stanąć twarzą w twarz z uzbrojonym przeciwnikiem i sprawdził się w boju. Tylko pokonanie specjalnie nasłanego zbira lub zbirów otwiera mu dalsze przejście.

Jak dowiadujemy się na początku, jeżeli Cash poradzi sobie ze wszystkimi gangami - być może uda mu się dotrzeć do Reżysera, a być może także zwiać z tego porąbanego miasteczka. Najpierw jednak trzeba unurzać łokcie we krwi.



TORBA FOLIOWA

Od pierwszej chwili, kiedy zacząłem kolekcjonowac informacje o Manhuncie natrafiałem na doniesienia o torebce. Wszędzie jako jedna z pierwszych pojawiała się informacja o grze tylko dla dorosłych, a zaraz potem mogłem przeczytać o najbardziej nietypowym narzędziu zbrodni w historii gier komputerowych.

Naturalnie w Manhuncie nie zabrakło klasyków. Kij baseballowy, łom, pałka, maczeta, shotgun - nawet nieco egzotyczny kawałek szkła. Słyszałem też, że wśród około dwudziestu egzemplarzy broni, którymi posłużymy się w czasie gry znajdzie się też cegłówka oraz parę innych drobiazgów. Nie zaskoczyłby mnie nóż sprężynowy, motylek, tulipan, piła łańcuchowa czy inne drobiażdżki.

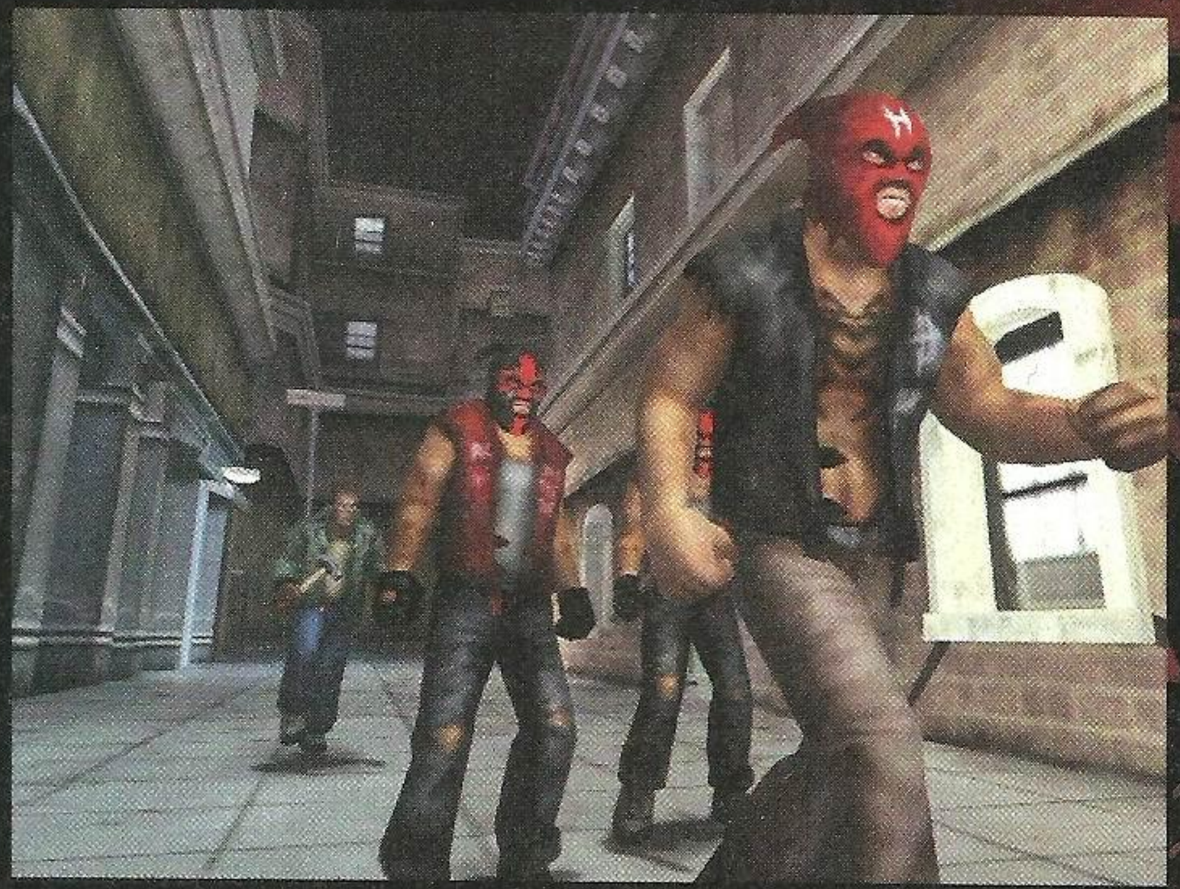
Ale zaufajcie mi - Manhunt zostanie zapamiętany jako najbardziej brutalna współczesna gra video w twórczy sposób wykorzystująca torebkę foliową.

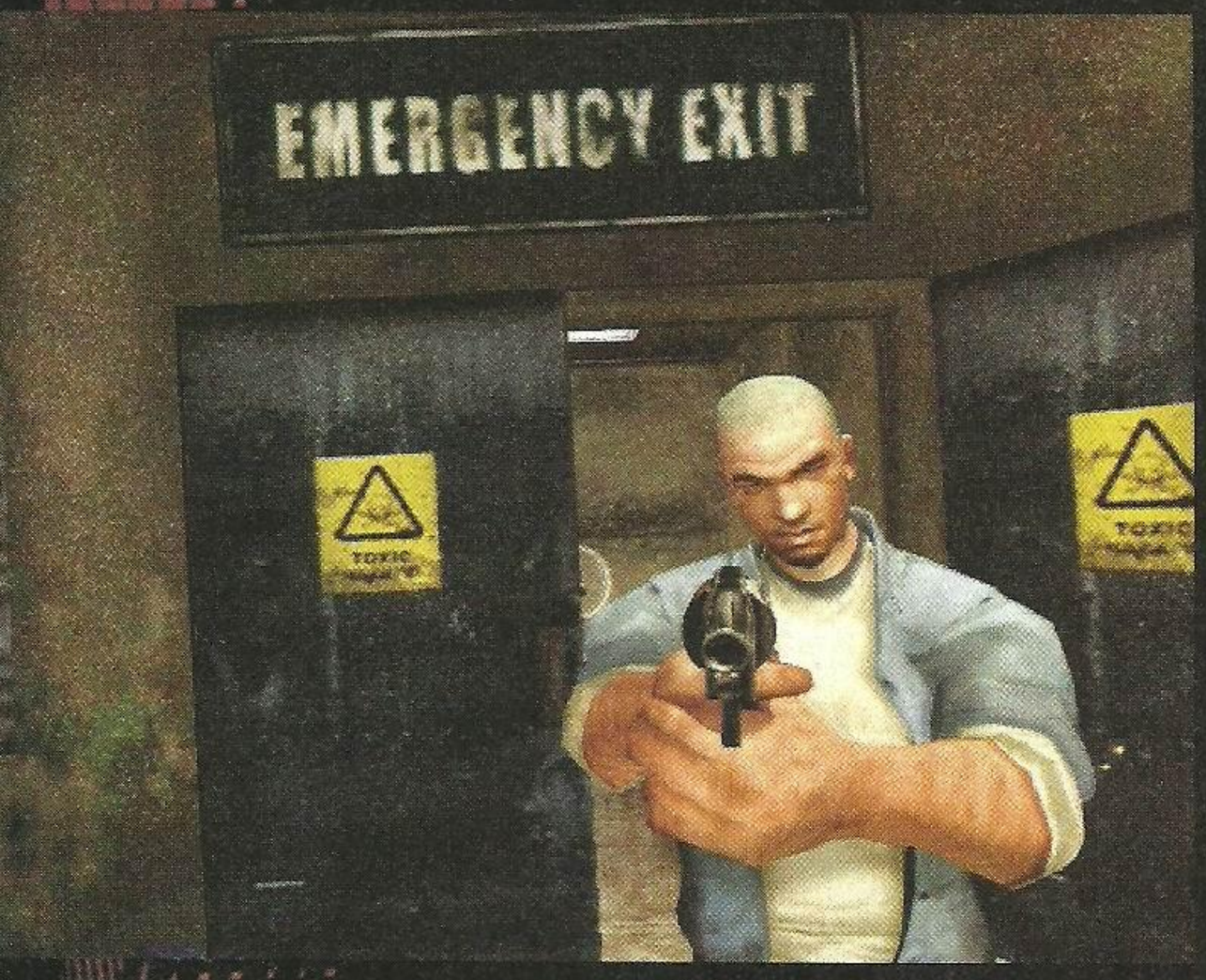
Manhunt to w zasadzie skradanka, w której trzeba jak najczęściej kryć się w cieniu i wszystkich załatwiać po cichu. Tak w ogóle to wcale nie trzeba załatwiać wszystkich, ale z pewnością najlepiej jest robić to po cichutku. Tak, jasne, że to niehonorowe, ale zapewne pojęcie honoru nabiera zupełnie nowego znaczenia w kontekście miasta zaludnionego przez członków różnych gangów, pragnących dorwać i zmasakrować osobę, która o tym honorze ma się wypowiadać.

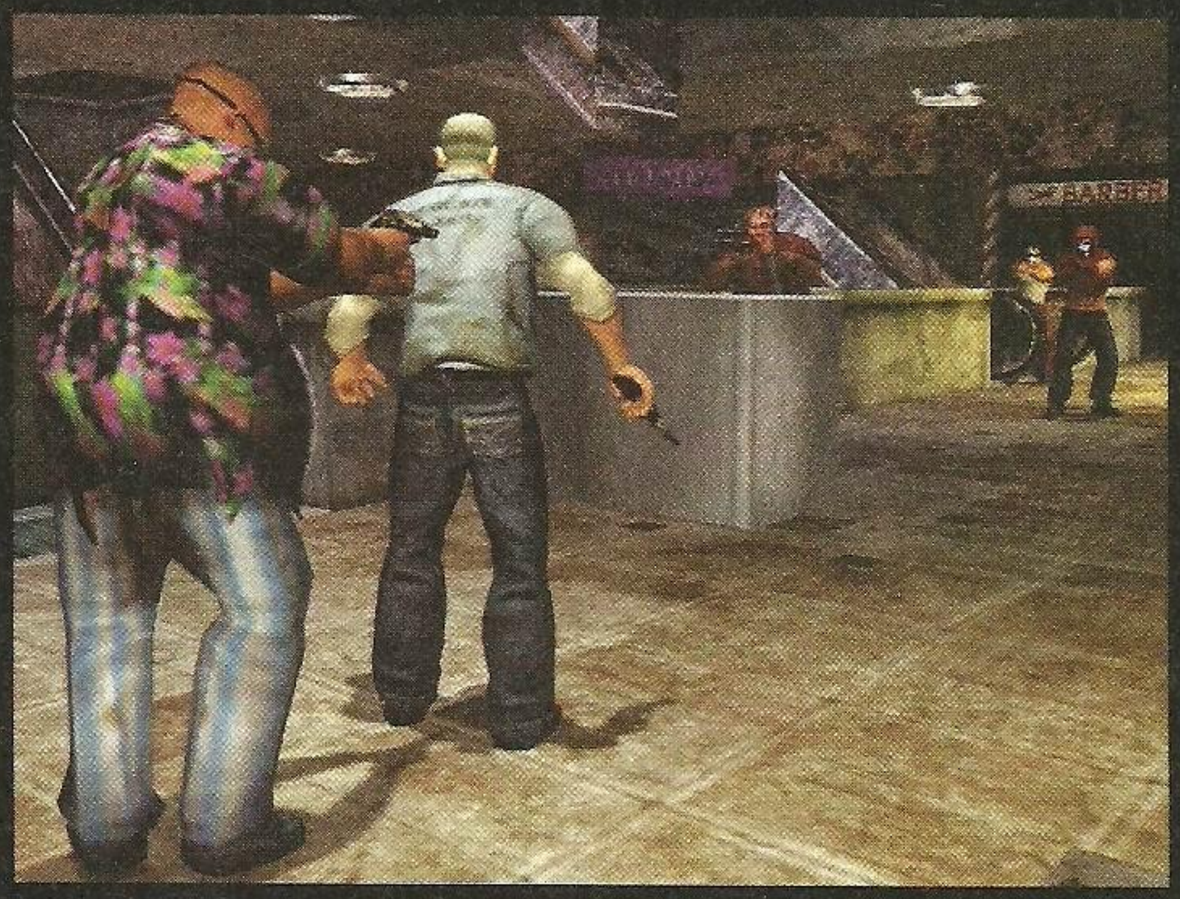
Kiedy Cash podchodzi do przeciwnika od tyłu na bliską odległość widzimy jak jego postać unosi rękę. W tym samym momencie nad głową przyszłej ofiary pojawiają się małe strzałki w jasnym kolorze. To oznacza, że Cash jest gotowy do zadania ostatecznego ciosu. Albo ich serii. Wystarczy tylko nacisnąć kwadrat lub trójkąt i - w zależności od trzymanej w ręku broni oglądamy animację, w rezultacie której ekran spływa krwią, a Cash pozbywa się kolejnego pacjenta.

Kilka przykładów, mówicie? Kawałek szkła - szybkie dźgnięcie w szyję. Pałka - seria trzech mocnych ciosów w głowę, z której tryska krew. Baseball - to samo, tylko, że ciosy są dwa i przeciwnik pada natychmiast. Łom? Szybkie wbicie w szyję. Maczeta? Wbicie w plecy, rzucenie przeciwnika na ziemię i trzy mocne ciosy w kark, po których głowa nieszczęśnika odlatuje w fontannie krwi.

Brutalne, prawda? No więc najwyraźniej niewystarczająco. Okazuje się, że dłuższe przytrzymanie przycisku kwadrat, kiedy zbliżamy się do przeciwnika powoduje narastanie agresji Casha. Kiedy strzałki wokół głowy nieszczęśnika zmieniają kolor, Cash znacznie brutalniej pozbawia życia swoją ofiarę. A jest jeszcze trzeci stopień





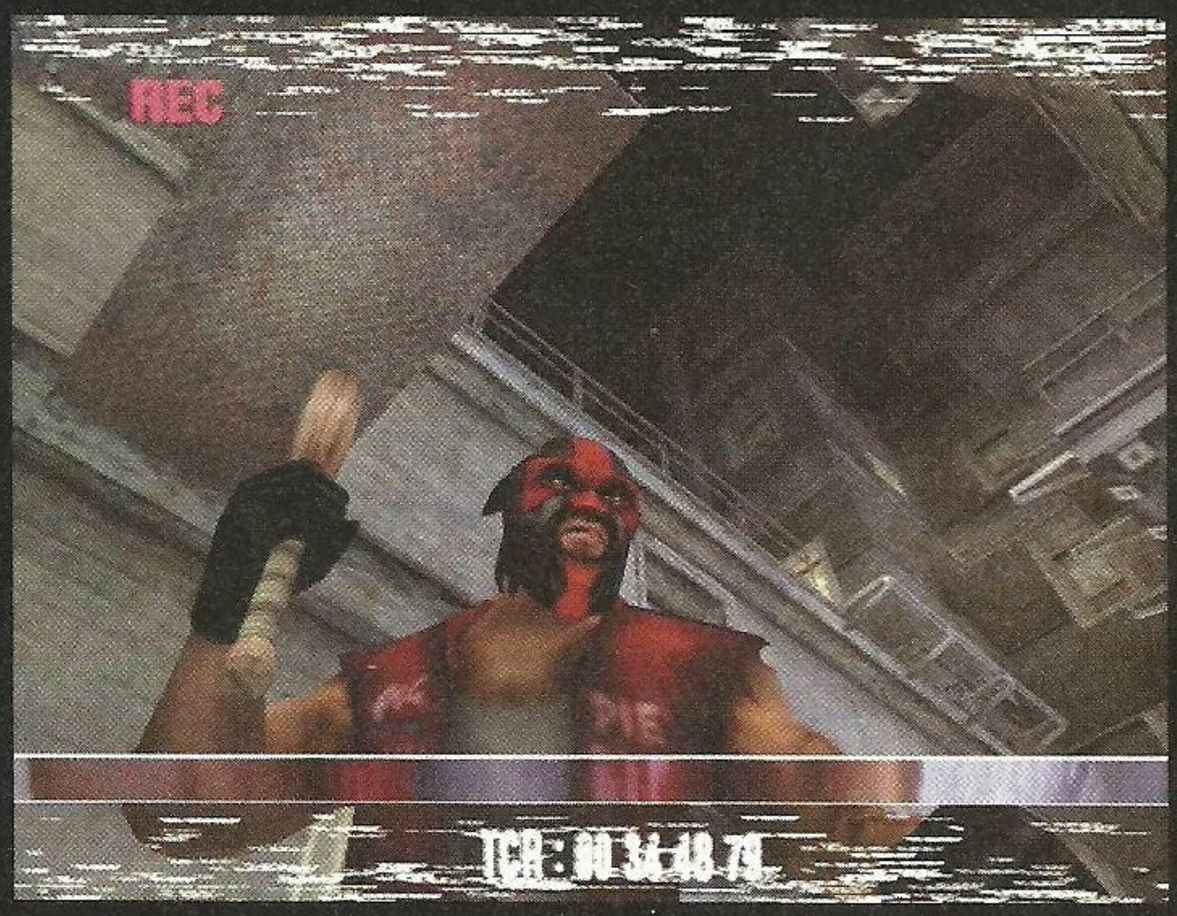


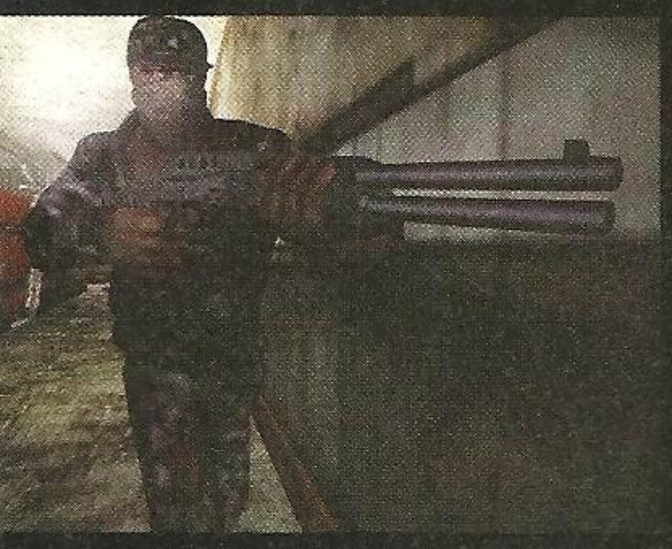
brutalności - ten, kiedy kursor przybierze kolor czerwony...
W czasie całej, dosyć krótkiej prezentacji gry próbowałem zachęcić siedzącego przy padzie kolesia do zademonstrowania mi brutalniejszych animacji, ale okazało się, że wtedy nie miałbym czasu zagrać sam, więc chłopaki pokazali mi tylko różne tereny i trochę fabułki.
Dlatego kiedy sam chwyciłem za pada postanowiłem jak najszybciej sprawdzić, czym różnią się coraz brutalniejsze metody pozbawiania życia wrogów. Nie, nie jestem chorym zbokiem. Byłem po prostu ciekaw.
Kilka pierwszych razy poszło mi kiepsko. W grze istotne jest, żeby zwracać jak najmniej uwagi ofiary. Ważną rolę w całej zabawie odgrywa dźwięk. Zbliżając się do kilku potencjalnych ofiar udało mi się je spłoszyć i sprowokować do walki twarzą w twarz, która - podobnie jak w Tenchu i The Mark of Kri - nie kończy się jednym ciosem, tylko koniecznością zadania ich kilku.
Za którymś jednak razem udało mi się sprawdzić jak wygląda brutalniejsza egzekucja. A tak się akurat składało, że korzystałem wtedy z torebki...

MÓJ PRZYJACIEL MROK

Manhunt to tpp. Skradanka. Całkiem zwyczajna na pierwszy rzut oka. Bohater widziany zza pleców, możliwość przyklejania się do ścian i wyglądania za róg, stukania w ścianę w celu przyciągnięcia przeciwnika, wspinania się na różne obiekty, biegania i skradania się. W zasadzie Cash skrada się cały czas, chyba że akurat pryskamy przed uzbrojonymi w maczety i shotguny członkami Wardogsów. Militarystów i innych niezłych twardzieli.
Z niespodzianek brakuje tylko skoku. Akurat tutaj nie jest potrzebny.
Poruszając się po wyludnionym i mocno zdewastowanym mieście Cash wydaje dźwięki. To, jak są głośne symbolizuje zielony krąg zataczany na radarze. Kiedy się skradamy, koła zataczane na sonarze przy każdym kroku są malutkie, ale już przy biegu - naszego bohatera słyszy niemal całą okolica. Podobnie jest z powierzchniami. Niektóre z nich doskonale przenoszą dźwięk, lepiej więc nie stąpać po zwielokratniających hałas płatach blachy falistej. Dobrze jest też uważać na różne, czekające tylko na zdradzenie naszej pozycji gadżety, w rodzaju porzuconych wózków sklepowych i innych konstrukcji. Najlżejsze dotknięcie tychże może zainteresować wszystkich znajdujących się w pobliżu.
Bronie również powodują specyficzne hałasy. Cash może mieć przy sobie po jednym sprzęcie każdego rodzaju.
Pierwszy nosi w kieszeni. To rzeczy jednorazowego użytku i są praktycznie bezgłośne - korzystając na przykład z torebki foliowej nie ma co przejmować się innym strażnikiem pętającym się za rogiem. Drugi rodzaj broni Cash mocuje sobie na pasku - tutaj wkracza na przykład łom. Ten rodzaj broni jest nieco głośniejszy niż pierwszy, ale też jest spoko. Noszony na plecach hardware - na przykład kij baseballowy to już głośna sprawa. No i na koniec są rzeczy trzymane w rękach - do tych należy między innymi shotgun. Nie muszę dodawać, że te robią najwięcej hałasu. Obrzyn jest też najłatwiejszy w użyciu - w przeciwieństwie do innych broni nie trzeba skradać się ani nic - wystarczy tylko strzelić w gościa i patrzeć, jak się rozwala. Cash potrafi zresztą przycupnąć

za ścianą i nagle wyskoczyć zza niej (myślcie Winback, MGS i Splinter Cell) waląc do swej ofiary. W tych sytuacjach przydaje się autolokowanie, które można jednak wyłączyć. Warto jednak rozważyć je podczas walk twarzą w twarz lub właśnie przy strzelaniu.
Kiedy Cash zostaje usłyszany przez jakiegoś strażnika, jest jeszcze jeden mały problem. Czasami wręcz trzeba ich wywabić - stukając w ścianę albo rzucając gdzieś dajmy na to oderżniętą głową ich towarzysza. Wystarczy tylko dobrze się ukryć, a potem wyjść z cienia i załatwić przyjemniaczka, a potem schować jego ciało - kumple alergicznie reagują na zwłoki swoich towarzyszy. Miejscem, gdzie najlepiej jest chować siebie oraz zwłoki nieaktywnych bandziorów są specjalne, bezpieczne fragmenty. Są to ciemne placki w różnych zaułkach, za ścianami lub we wnękach - wchodząc tam Cash jest bezpieczny. Staje się niewidoczny dla każdego w pobliżu. Pod warunkiem jednak, że wróg nie widział jak nasz bohater w takie miejsce się zapuszcza. Mogłoby się to wydawać sporym ułatwieniem, gdyby nie fakt, iż na naszym radarze nie widzimy przeciwników zachowujących się cicho, albo nie są w zasięgu wzroku Casha. Dlatego czajenie się w ciemnościach i czekanie na pojawiających się wrogów jest dosyć istotnym elementem zabawy. O ile to słowo ma w ogóle prawo pojawiać się w kontekście Manhunta.
To, że Manhunt nie jest normalny okazuje się jednak przy okazji załatwiania kolejnych gangoli. Podczas tych przeprogramowanych i zrealizowanych na silniku gry animacji widzimy obraz niejako z kamery przemysłowej zainstalowanej gdzieś w pobliżu. Charakterystyczne szumy, przeplot, ziarno i głuche odgłosy uderzeń drewna w kość, mlaśnięcia wbijanej w szyję maczety i krople krwi padające na ekran. Chore i złe? Przecież to gra dla dorosłych. Strasznie brutalna, ale dla dorosłych. I to powinno rozwiązać problem.
Ale nie rozwiąże. Bo dzieci będą w Manhunta grać. To prawie tak samo pewne jak to, że po pół roku od premiery Take 2





będzie miało w toku przynajmniej kilka procesów wytoczonych przez rodziców doznawających nagle olśnienia, że gra którą kupili swemu ośmioletniemu Danny'emu na Gwiazdkę raczej nie nadaje się dla jego młodego rozumku.

ZASADY

Jak to zwykle w grach bywa cała sprawa podzielona jest na poziomy. Na każdym z nich rozmieszczone są savepointy w postaci taśm filmowych. Pod koniec każdej misji pojawia się ekran ze statystykami i ocenami stylu i finezyjności snuffu, którego tak domaga się Reżyser. Podobno jeszcze nie wiadomo do końca czy system oceny jakości (czytaj: brutalności) materiału będzie w jakiś sposób nagradzany, nad tym elementem wciąż trwają prace.

Graficznie Manhunt nie jest niczym szczególnym. Gra ma nieco chropowaty, zimny wygląd - i nic dziwnego w tym. Twarze postaci nie są szczególnie widoczne. Tym bardziej, że Casha oglądamy głównie od tyłu, a niemal wszyscy członkowie gangów noszą maski. Bardzo różnorodne zresztą. Praktycznie każdy kolejny poziom to nowy gang. Gangi mają swoich szefów, swoje stroje, preferowany rodzaj sprzętu i z poziomu na poziom robią się coraz groźniejsze, liczniejsze i o bardziej zwartych szeregach. Coraz trudniej odciągnąć któregoś tak, żeby nie sprowokowało to zainteresowania innych.

Tutaj zresztą nasunął mi się pierwszy problem. Ta gra aż prosi się o motyw z Mark of Kri, czyli ciche egzekucje kilku gości naraz. To dosyć nienaturalne, że kiedy atakujemy dwóch stojących niedaleko siebie gości uaktywnia się animacja, w czasie której Cash rozprawia się z jednym z nich, a dopiero potem atakuje następnego. Który przecież spokojnie mógłby wtedy zainterweniować - na przykład zainteresowany tym dlaczego z miejsca, gdzie stał przez chwilą jego ziomek dobiegają właśnie odgłosy szlachtowania świni.

Poza tym jednak gra jest pomyślana dobrze. Niby można by się przyczepić dlaczego po krótkiej inspekcji zwłok kumpla jego koleś powoli wraca na posterunek, ale z motywem wracania po alarmie stykamy się już od czasów MGS'a i jakoś nikt nie narzeka.

UWAGA

Nie ma co tego ukrywać. Cała frajda z grania w Manhunta polega na oglądaniu kolejnych animacji załatwiania przeciwników. W czasie krótkiej prezentacji gry widziałem w akcji wszystkie opisane powyżej. Nie zobaczyłem jednak wszystkich broni - gra nie była jeszcze skończona, sam zresztą miałem okazję zagrać tylko w jej niewielki fragment.

I to właśnie będzie problemem. Co z tego, że Rockstar robi takie gry, w które chciałby zagrać i co z tego, że na rynek trafiają znacznie gorsze filmy. Ważne jest to, że wydawany wyłącznie na PlayStation 2 Manhunt będzie traktowany jak kolejna gra dla dzieci, która zrobi z nich zawodowych morderców. Co z tego, że nie jest to gra dla dzieci. Co z tego, że wciąż nie przeprowadzono żadnych badań, które ponad wszelką wątpliwość dowiodłyby, że granie w pełne przemocy gry wpływa na obudzenie się morderczych instynktów u graczy. Co z tego, że problemem nie jest to, że takie gry są wydawane, ale to, że rodzice nie interesują się czym zajmują się w wolnym czasie ich pociechy. I co z tego, że rodzice nawet kiedy wiedzą czym zajmuje się pociecha - i tak nic z tym nie zrobią. Bo winna i tak będzie gra. Przecież o czymś trzeba robić te wszystkie programy telewizyjne.

Powtórzę to, co już napisałem. Manhunt mi się podoba. Głównie ze względu na to, że te różne animacje są po prostu odmienne, a połowa całej frajdy w Tenchu i Mark of Kri polegała na oglądaniu kolejnych rodzajów stealth killi.

Oczywiście można zastanawiać się nad tym czy gra może zawiesić cały swój ciężar tylko na tym. Bo umówmy się: scenariusz nie będzie tu grał szczególnie istotnej roli, a na pewno nikt nie zakocha się w ciekawie poprowadzonej fabule - nawet niespecjalnie kręci mnie czy Cash został oskarżony o morderstwo słusznie, czy nie. A na koniec Cash pewnie dopadnie Reżysera w jego reżyserce ze spuszczonymi do kostek spodniami i tylko jedną ręką na kołdrze. I Reżyser będzie pewnie żałosną kreaturą, którą da się załatwić. Może nawet Cash zechce w outrze zająć jego miejsce. Niewątpliwie jednak Manhunt przejdzie do historii jako ta gra, którą miał być Thrill Kill.

Na pierwszy rzut oka wydaje się, że Manhunta można porównać do innej gry Rockstara. Seria Grand Theft Auto wyrosła przecież z prostej, splatterowej gierki zręcznościowej na prawdziwie epicką grę dla dorosłych. Jednak zarówno GTA III, jak i Vice City mają świetną fizykę pojazdów, świetną fabułę, zatrzęsienie rzeczy do zrobienia i taką pasiekę miodu, że ja nie mam pytań. Zaś Manhunt ma tylko tę różnorodność środków do załatwiania. Poza tym to gra liniowa, więc nie da się spędzić przy niej kilkudziesięciu godzin - stawiałbym raczej na kilka-kilkanaście w zależności na to, co i kto chciałby osiągnąć.

Niewątpliwie jednak ciemna strona mojej duszy chce w to zagrać. Bo Manhunt jest inny i nie stroni od zaspokajania tych mroczniejszych, podglądackich instynktów, które pchnęły całą branżę pornograficzną na tory symulowanej amatorki.

A jak ktoś miałby problem z Manhuntem, to niech przypomni sobie, że to i tak mały pikuś przy Boong-ga Boong-ga. ■

Manhunt ukaże się 19 listopada na PlayStation 2.

FILMOWE INSPIRACJE

Te cztery filmy zostały wymienione przez autorów jako inspiracja dla ich nowej gry. Zobaczmy, co zostało wzięte z czego.

Ucieczka z Nowego Jorku

Udający Kurta Russella Snake Plissken trafia do miasta z przyszłości zamieszkałego przez bandy złowrogich gości i postanawia skopać parę tyłków, przy okazji ratując życie panu prezydentowi.

CO WZIĘTE: Gangi w mieście przyszłości.

8 milimetrów

Nicholas Cage bada sprawę taśmy znalezionej w sejfie pewnego zmarłego ze starości milionera. Małżonka denata wynajmuje Cage'a do sprawdzenia, czy utrwalona na taśmie scena zabójstwa młodej kobiety była prawdziwa. I zaczyna się podróż przez najmroczniejszą stronę Hollywood.

CO WZIĘTE: Tematyka snuffowa

Siedem

Brad Pitt i Morgan Freeman ruszają tropem mordercy karzącego grzeszników, którzy nie oparli się pokusom siedmiu grzechów głównych. Niesamowicie mroczny klimat, bardzo zaskakujące zakończenie i Brad, który przez cały czas jest fajnie poniewierany.

CO WZIĘTE: Stylistyka i klimat

Maratończyk

A o tym filmie to ja zbyt wiele nie wiem. Dustin Hoffman ucieka przez Nazistami w powojennych realiach. Cholera, nie wiem jakiego miasta. Film z jedną z najbardziej wymyślnych scen tortur, w której Hoffman ląduje na fotelu dentystycznym stomatologicznego odpowiednika doktora Mengele...

CO WZIĘTE: Zwiewający Hoffman

Ze swojej strony proponowałbym jeszcze obejrzeć dwa filmy - „Running Mana" i „Wojowników". A na deser - tak zupełnie przy okazji - „House Of 1000 Corpses" (w reżyserii Roba Zombie). Ten ostatni to prawdziwe mistrzostwo świata (*mówisz? wrzucę! – gsh*).

specjal:

N-GAGE

Drugie Spotkanie

txt: OG

W tydzień rozwaliłem N-Gage. Normalnie. Lubię rozwalać nowe, drogie zabawki. Pewnie interesują Was fakty, prawda? Mnie też. Ale jak to Marceli powiedział: nie należy obdzierać tekstu z ładunku emocji, jakie towarzyszą sprawdzaniu bądź, co bądź nowej konsoli. Na razie przyszłość N-Gage jest niejasna, choć niewątpliwie konsolofon ma duży potencjał. Osobiście chciałbym żeby odniósł sukces. Jeśli okaże się, że takie kombajny wszystko-w-jednym znajdą nabywców, możemy spodziewać się, że w przyszłości inne firmy pójdą tym tropem. A to będzie tylko z pożytkiem dla nas.

Jestem zachwycony N-Gage. To miłość od pierwszego wrażenia. Choć w wielu zagranicznych magazynach nie szczędzono N-Gage słów krytyki. Tobi Kwong, redaktor naczelny magazynu GameWatch wydawanego w Hong Kongu stwierdził, że N-Gage nie wygląda zbyt zachęcająco i sądzi, że podobnie pomyśli większość potencjalnych klientów. Cóż, wiele ichnich produktów nijak ma się do naszej rzeczywistości i też jakoś z tym żyjemy. Wydawca Electronic Gaming Monthly – jednego z najbardziej poczytnych magazynów o grach w ogóle stwierdził, że N-Gage, delikatnie powiedziawszy, jest niedopracowane. Ostateczne słowo jednak będzie należało do klientów. Co z tego, że jakiś nowy telefon na obrazkach wygląda przepięknie, skoro nie da się z niego efektywnie korzystać, ponieważ oprogramowanie działa z prędkością galopującego, ale ślimaka. A takie telefony nadal zdarza się niektórym producentom wypuszczać. Na szczęście N-Gage taki nie jest. Ale porównajmy teorie z praktyką. Mam zamiar Was przekonać, że nie taki diabeł straszny, jak go malują. Spójrzmy chłodnym okiem na to, co próbują nam wcisnąć „szpece" z Nokii? Czy naprawdę wiedzą, co jest nam potrzebne? Zacznijmy od rzeczy podstawowych.

Wygląd i cechy telefonu

Wymiary N-Gage to 133,7 x 69,7 x 20,2 mm przy 137 g wagi (jak na telefon, to dość przeciętne wyniki, jak na konsolkę bardzo dobre). Jest mniejszy od GBA. Wielu ludzi o to pyta, więc odpowiadam - tak, N-Gage ma wbudowany alarm wibracyjny. Wyświetlacz jest bardzo dobrej jakości; o wysokim kontraście i rozdzielczości 176 x 208 pikseli. Podświetlenie jest równomierne i jasne.

N-Gage ma 3,4 MB pamięci dostępnej dla użytkownika. Lepiej pozostawić ją w spokoju i umieszczać w niej tylko najpotrzebniejsze rzeczy. Jeśli skurczy się poniżej 1MB, nie będzie możliwości instalowania większych aplikacji, a jeśli spadnie do 100 kB, system przestanie stabilnie pracować. Pamięć urządzenia łatwo rozszerzyć przez włożenie karty pamięci MMC/SD. N-Gage jest w stanie korzystać z kart 32, 64 i 128 MB. Starczą one do zapisania kilku/kilkunastu utworów w mp3 lub kilku setek dokumentów lub programów. Bateria jest ogniwem litowo-jonowym o pojemności 850 mAh. Biorąc pod uwagę kolorowy ekranik jest to mało, ale starczy na cały dzień bardzo intensywnego używania. Jeśli nie będziemy grali, słuchali muzyki lub używali Bluetootha (coraz bardziej popularna łączność

radiowa), to powinna wytrzymać nawet do siedmiu dni. Procesor ARM9 o częstotliwości 104MHz ma tyle mocy, że wystarczy na obróbkę skomplikowanych brył 3D, odtwarzanie mp3 i filmów.

Musicie przyznać, że N-Gage najzwyczajniej w świecie wygląda atrakcyjnie ***(hym... - gsh)***.

I uwierzcie mi na słowo, doskonale leży w dłoniach - nawet gościa, któremu brakuje ośmiu centymetrów do dwóch metrów. Podoba mi się to, że właściwie mogę go schować w złożonych dłoniach tak, aby nikt nie widział, co robię.

Obłe kształty, doskonale dobrana kolorystyka, drapieżne wykończenie to tylko niewielka część tego, co składa się na tak zwany całokształt. Doskonały projekt dopełniają świetne materiały użyte do produkcji. Plastiki obudowy, klawiszy, szybka i sam ekranik - wszystko wykonane jest w bardzo wysokiej jakości. Trzymając N-Gage nie sposób nie czuć się ekskluzywnie.

Trzeba przyznać, że obsługa N-Gage na początku wydaje się niezwykle skomplikowana. Znajdziemy tu o wiele więcej przycisków niż w standardowej komórce. Jednak po pewnym czasie staje się wręcz intuicyjna. Szczerze mówiąc, wątpię czy teraz będę w stanie przesiąść się z powrotem na zwykły aparat.

Na frontowej powierzchni umieszczono sporo przycisków, co może wprawiać w zakłopotanie. Po prawej stronie znajdują się guziki numeryczne. Jak już wiecie 5 i 7 są wypukłe. Ale to nie wystarczyło. Zastosowano w nich delikatniejsze gumki, przez co wciska się je o wiele łatwiej niż pozostałe przyciski. Podczas gry, kiedy używa się tylko 5 i 7 praktycznie niemożliwe jest wduszenie innych. Gorzej jest przy grach korzystających z innych przycisków, np. Tony'ego lub przy pisaniu SMS'ów. Podczas prób wklepania 2 lub 4 często zdarzało mi się jednocześnie wcisnąć właśnie 5 lub 7.

Na szczęście dość szybko się przyzwyczaiłem i już nie popełniam tego błędu. Poniżej znajduje się przycisk edycji. Jest on odpowiedzialny za wyświetlanie opcji w Notatniku lub odtwarzaczu muzyki. Przydaje się również do łapania screenshotów.

Po drugiej stronie znajduje ekranu się krzyżak. Tu kompletne zaskoczenie - po dniu zatwierdzania poleceń (działa to podobnie jak przycisk w myszce) poprzez wciśnięcie krzyżaka nie mam już więcej zastrzeżeń do tego rozwiązania. Poniżej znajdują się klawisze skrótowe do radia oraz odtwarzacza muzyki.

Co prawda z tego pierwszego nie korzystałem prawie w ogóle, ale playerek często sprawdzałem w działaniu. O tym jednak za chwilę. Obok jest guzik odpowiedzialny za wejście do menu. Przytrzymanie go spowoduje otwarcie okna pokazującego działające w tle aplikacje. To tak zwany multitasking, czyli wielozadaniowość systemu. Pozwala na działanie kilku aplikacji jednocześnie. Jest to od lat stosowane w każdym systemie operacyjnym. Co prawda w takim Windowsie prawie tego nie zauważymy (bo jesteśmy przyzwyczajeni do działania kilku programów na raz), ale jest to jedno z najlepszych rozwiązań jakich uświadczyłem w konsolofonie. Naprawdę, uwielbiam multitasking w N-Gage. I korzystam z niego. Przykład? Gram, a tu przychodzi SMS. Wciskam czerwoną słuchawkę, co powoduje, że wychodzę z aplikacji nie zamykając jej, odczytuję wiadomość i spokojnie wracam do zabawy. W oknie multitaskingu da się również zamykać aplikacje wciskając tzw. guzik „C". A skoro już przy nim jesteśmy, to jest to przycisk odpowiedzialny za kasowanie danych oraz wpisanego tekstu.

Na górnej krawędzi telefonu znajduje się głośnik do rozmowy i nic więcej. Producent zaleca przykładanie głośnika prosto do ucha, ale gadanie w taki sposób wygląda komicznie, dlatego na własny użytek opracowałem tak zwane „gadanie kątem". Wystarczy maksymalnie podkręcić głośność i przyłożyć ucho do czerwonej słuchawki. Telefon płasko przylega do policzka i nie wystaje jak antena radarowa.

Na dole znajdują się dwa wejścia na zestaw słuchawkowy. Jeden odpowiedzialny jest za wysyłanie dźwięku do słuchawek, a drugi z mikrofonu umieszczonego na kabelku do aparatu. Ten sam zestaw służy także do słuchania muzyki. Obok wejść audio znajduje się głośniczek. Trzeba zaznaczyć, że jak na tak małe urządzenie wydaje dźwięki o całkiem niezłej jakości. Jest on wykorzystywany przy grach, jako zestaw głośnomówiący podczas rozmów lub do słuchania muzyki z mp3! Na lewym boku znajduje się wejście mini-USB, do którego podłączamy kabel od PC. Powyżej jest gniazdko dla ładowarki. Bateria ładuje się w ekspresowym tempie. Całkowicie rozładowane ogniwo zostaje napełnione w trochę ponad godzinę, co jest doskonałym wynikiem!

Po drugiej stronie umieszczono przycisk Power. Przytrzymanie go spowoduje wyłączenie słuchawki, ale jeśli go wciśniemy, wyjedzie menu z profilami. Tu można zablokować urządzenie, wyciszyć je lub przełączyć się w tryb offline, o którym za chwilę napiszę.

Obudowę zdejmuje się bardzo prosto. Wystarczy wcisnąć i pociągnąć. Baterię wyjmuje się równie łatwo - po prostu podważamy ją paznokciem. Chyba wiecie, dlatego o tym piszę. Aby wymienić kartę MMC trzeba będzie wykonać obie te czynności.

N-Gage to telefon trójzakresowy EGSM 900/ GSM 1800/ GSM 1900, co oznacza, że będzie działał w każdym zakątku kuli ziemskiej, do którego dociera sygnał sieci GSM. Wsiadamy do samolotu i lecimy do Stanów, tam N-Gage będzie się sprawował tak samo, jak w rodzimej sieci w Polsce. Co ciekawe N-Gage ma tryb offline, który powoduje wyłączenie modułu GSM. Wiadomo, na pokładzie samolotów i w niektórych miejscach publicznych (np. w szpitalach) nie wolno korzystać ze słuchawek – impulsy elektromagnetyczne mogłyby wywołać zakłócenia w pracy specjalistycznej aparatury. A grać się chce. Zatem wybieramy ten tryb i już nikt nas nie wyrzuci z samolotu na wysokości trzydziestu tysięcy stóp. Mam nadzieję.

Wejdźmy w głąb potwora. Naciskam przycisk menu i otwiera się katalog główny.

Większość programów pogrupowanych jest w foldery.

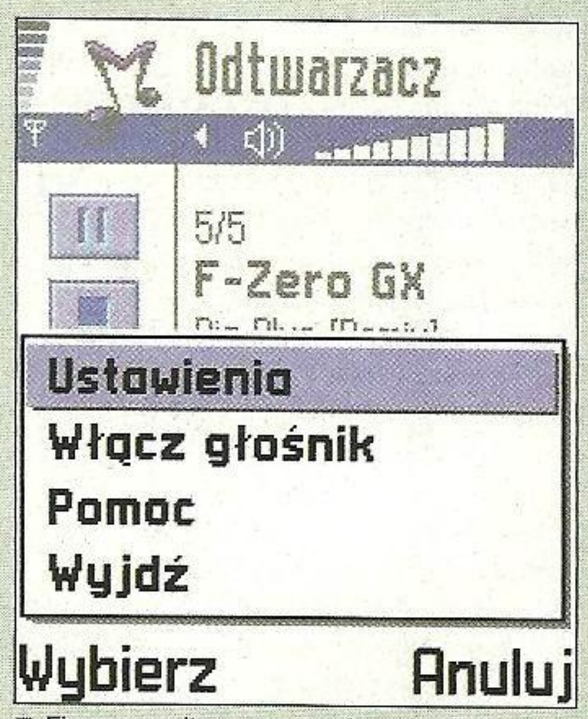
Media

Tu znajdziemy program do przeglądania fotek pt: Zdjęcia. Jest to sprytny programik pozwalający na powiększenie obrazka o 800%, obracanie go, dowolne przesuwanie oraz oglądanie w trybie pełnoekranowym. Co ciekawe, aplikacja po pierwszym otworzeniu fotki tworzy sobie miniaturkę, którą możemy podejrzeć nie otwierając pliku lub przypisać do numeru w książce telefonicznej.

Kiedy ktoś do nas zadzwoni, będzie ukazywała się na ekranie.

Kolejną ciekawą aplikacją jest przeglądarka internetowa obsługująca standardy XHTML (nowy format, w którym zapisywane są strony

■ Przy pomocy przeglądarki Opera można oglądać nawet strony WWW!



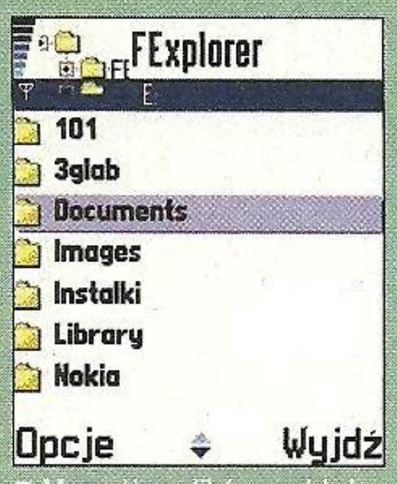
■ Firmowy odtwarzacz mp3 znakomicie sprawdza się w akcji.

■ Można nawet konwertować filmy z DIVX czy mpg - dwugodzinny film nie zajmie więcej niż 60 megabajtów na karcie!

Czym jest IMEI?
IMEI jest piętnastocyfrowym kodem przypisywanym do danego egzemplarza telefonu, co oznacza, że każda słuchawka na świecie ma inny IMEI. Kod ten można wyciągnąć wpisując odpowiednią sekwencję cyfr lub tak, jak w N-Gage wejść do odpowiedniej zakładki. IMEI przydaje się do wielu rzeczy, ale dla nas ważna jest tylko jedna. Aby móc wypróbować dema niektórych opisanych tu gier trzeba będzie podać wydawcy kod IMEI. Nie bójcie się, nikt przeciwko Wam tego nie wykorzysta.

■ Firmowa przeglądarka WAP - wolimy jednak Operę.

■ Demo techniczne prezentujące możliwości sprzętu.



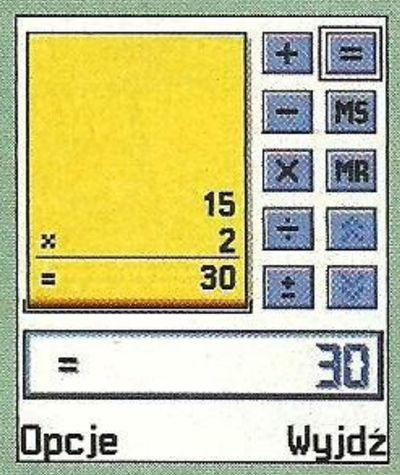
■ Menedżer plików - widać foldery na karcie.

■ Aplikacja do łapania screenów.

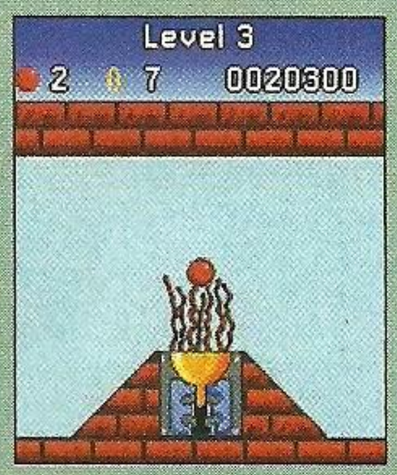
■ I jeszcze raz player video. Fajny teledysk.

■ Główne menu jak zwykle na ikonkach.

■ Multitasking, czyli kilka aplikacji jednocześnie.



■ Kalkulator - przydatna bądź co bądź rzecz.



■ Bounce - jedna z wgranych firmowo gier.

■ Photo Express - program do zabawy z MMSami.

■ Skrzynka odbiorcza i kilka wiadomości.

■ Bardzo przydatny i dość rozbudowany organizer.

internetowe) oraz WAP. Szybka transmisja danych jest zapewniana przez GPRS (pakietowa transmisja danych).
Muzyka to oczywiście wspomniany już odtwarzacz formatów MP3 oraz AAC (raczej nie używany). Program sam sobie tworzy listę kawałków oraz ma wszystko oprócz płynnego przewijania utworów. Jest nawet nagrywanie dźwięków poprzez mikrofon w zestawie słuchawkowym oraz kilka opcji (wzmocnione basy oraz ustawienia dla różnych rodzajów muzyki). W ramach testów zainstalowałem dwie aplikacje do odtwarzania MP3, ale jakość muzyki była o wiele gorsza niż w firmowym programie, dlatego szybko do niego wróciłem. Jakość dźwięku nie odbiega od standardów narzuconych przez przenośne odtwarzacze MP3. Daję pięć z minusem. Słuchawki grają głośno, naprawdę czuć podbite basy, nie zauważyłem żadnych szumów. Oczywiście przy głośniczku wypada to o wiele gorzej, ale jeśli siedzi się ciemną nocą w małym pokoiku, to spokojnie wystarczy. Co ciekawe, przy mikrofonie zestawu słuchawkowego znajduje się przycisk, którym odbieramy i kończymy rozmowy, ale możemy go również użyć do wybrania kolejnego utworu. To bardzo ułatwia sprawę, nie trzeba już sięgać za każdym razem do kieszeni.
Radio działa poprawnie. Jest automatyczne wyszukiwanie następnej/poprzedniej stacji, pamięć na dwadzieścia stacji radiowych, a nawet możliwość nagrywania audycji.
Firmowo N-Gage pozwala na dekodowanie MP3, AAC, Midi oraz WAV. Co ciekawe nie ma problemów, żeby jako dzwonek ustawić utwór odtwarzany z mp3! „Grająca kieszeń" robi piorunujące wrażenie.
Znajdziemy tu jeszcze dyktafon (notatki głosowe da się wysłać MMS'em!) oraz kompozytor melodyjek.

Co to jest Smartphone?
Inaczej mądry telefon. To proste - smartphonami określa się słuchawki z własnym systemem operacyjnym. N-Gage, podobnie jak N7650 i N3650 korzysta z systemu operacyjnego - Symbian 6.1. Taki telefon nie odbierze za nas rozmowy i nie zaparzy kawy, ale ma możliwości daleko przekraczające to, co potrafią zwykłe komórki. Można na nich instalować aplikacje, oglądać filmy, słuchać muzyki, przeglądać i edytować najróżniejsze dokumenty i wiele, wiele innych. Dlatego smartphonom bliżej jest do palmtopów (komputerów narecznych) niż do zwykłych telefonów i dlatego poleca się je bardziej wymagającym użytkownikom.

Real One to odtwarzacz filmów w formacie .3gp (format specjalnie stworzony do urządzeń przenośnych), .rm (Real Movie) oraz plików audio w formacie .ra.
N-Gage nie ma kamerki, więc nagrywanie od razu możemy sobie odpuścić. Okazuje się jednak, że jest to bardzo wydajny format. Pliki są mocno skompresowane, ale jakość obrazu i dźwięku jest bardziej niż zadowalająca.
Nokia wydała mały program na PC - Nokia Multimedia Converter, który jest w stanie stworzyć plik .3gp z praktycznie każdego innego formatu używanego na komputerach osobistych, włączając w to divx, mpeg i mov (QuickTime). Program jest prosty w obsłudze. Ma kilka opcji do wyboru: dwie rozdzielczości obrazu, liczba klatek na sekundę oraz jakość dźwięku. Można, a nawet trzeba się tym pobawić. Dzięki o wiele niższej rozdzielczości i mocnej kompresji dwugodzinny film zajmuje w formacie .3gp około 60 MB, czyli zmieści się na standardowej karcie MMC! Oczywiście nie polecam nikomu oglądania Martixa na malutkim ekranie, ale półgodzinny odcinek ulubionego serialu da się łyknąć bez większego skrzywienia.
Coś jeszcze wartego odnotowania? Tak, jest możliwość płynnego przewijania filmów. Zabrakło niestety trybu pełnoekranowego.

Firmowe Gry
Fanów Snejka ucieszy fakt, że w N-Gage wgrane są cztery gry. Wszystkie kolorowe, ładnie animowane oraz udźwiękowione.
Triple Pop to prosta gra logiczna. Na środku ekranu znajduje się kropka, do której przyklejają się różnokolorowe kuleczki, podczas gdy my możemy kropkę obracać. Kiedy połączymy trzy takiej samej barwy - znikają i dostajemy punkty. Nie przypomina Wam to czegoś? Proste, ale wciągające.
Snake EX to już dobrze znany wszystkim posiadaczom komórek Nokii Wąż w wersji „extra deluxe". Ma kolorowe plansze, ładną animację i tryb dla dwóch przez Bluetooth! Proszę bardzo, gra praktycznie za friko i takie słodkości.
Card Deck to zbiór sześciu gier karcianych. Dla fanów takich rozrywek raj na ziemi podczas długich podróży.
Bounce to przygody małej czerwonej piłeczki wędrującej po skomplikowanych korytarzach, zbierającej kryształki i unikającej kolców. Bounce charakteryzuje się doskonałą w swej prostocie fizyką i fajnymi patentami. Mała piłeczka po trafieniu na pompkę staje się dużą piłeczką. Urocze. Przyznaję się bez bicia, że pozycja ta bardzo mnie wciągnęła i narobiłem sobie odcisków. Polecam.
Na płycie CD dołączonej do zestawu znajduje się jeszcze jedna gra. Po instalacji zajmuje ponad 1 MB i pewnie dlatego nie umieszczono jej od razu w pamięci telefonu. Jest to Space Impact Evolution X! Posiadacze starszych modeli Nokii doskonale znają ten tytuł. W pierwszych odsłonach SI stateczek obserwowaliśmy z boku i leciał on w prawą stronę. Tu zamiast tego kamera ustawiona jest nad naszą maszyną. Ciekawa fabuła i tryb dla dwóch osób przez Bluetooth to podstawowe zalety tej pozycji. Mamy tu także wielopłaszczyznową, przepiękną grafikę 2D oraz niezłe efekty dźwiękowe. Czego więcej chcieć? To prawdziwy powrót klasyki komórkowców! I nagle okazało się, że telefony mają już swoją klasykę...

Dodatki i narzędzia
Tutaj znajduje się zegar, rejestr wykonanych połączeń, skróty do ulubionych aplikacji, rozbudowana pomoc, kalendarz, plan zadań, kalkulator, oraz konwerter. Na to ostatnie warto zwrócić szczególną uwagę. Ten program jest w stanie przeliczyć takie wartości, jak długość, masę, moc, ciśnienie, temperaturę, czas, prędkość i objętość. Kto wie ile galon (US) ma milimetrów sześciennych? Niby proste, ale może się przydać na lekcjach fizyki.

Łączność z PC
Wymiana plików z komputerem przebiega gładko. Wystarczy z dołączonej do zestawu płyty zainstalować PC Suite dla różnych rodzajów plików i Nokia Audio Manager dla muzyki. Komunikacja może być ustawiona poprzez Bluetooth (komputer musi być wyposażony w moduł radiowy, np. na USB) lub poprzez kabel USB. Ale kto by się z tym bawił. Jeśli posiadacie Win XP, a do telefonu włożyliście kartę pamięci, komputer rozpozna N-Gage jako wymienny dysk i będzie można kopiować pliki doskonale znaną metodą drag and drop (czyli przesuń i upuść). Jest to zdecydowanie najłatwiejszy sposób i z niego właśnie korzystam.
I to na tyle, jeśli chodzi o firmowe oprogramowanie tej słuchawki. Teraz zajmijmy się tym, co tygrysy lubią najbardziej, czyli dodatkowymi aplikacjami i grami.

Java
Na N-Gage zainstalujecie i uruchomicie 99 procent aplikacji napisanych pod Nokię series 60 (do tej pory były to modele N7650 i N3650). Aplikacje można ściągać poprzez GPRS lub przegrywać z PC przez kabel USB lub Bluetooth. Instalacja przebiega szybko i bezproblemowo. Po wgraniu programy Java znajdziemy w folderze Aplikacje. Wszystkie działają bez najmniejszych spowolnień, a niektóre dzięki rozszerzeniu Nokii mają dźwięk oraz inne efekty. Nie muszę chyba dodawać, że duży i wyraźny wyświetlacz potęguje doznania podczas gry? Jak zwykle zapraszam do działu Mobile Arena po najświeższe wiadomości z tego pola i recenzje gier.

SIS
SIS jest rozszerzeniem plików akceptowanych przez Symbiana. Programy te napisano w bardzo popularnym języku programowania - C++, dzięki czemu nie podlegają ograniczeniom charakterystycznym dla Javy. Za to są zazwyczaj dziesięciokrotnie większego niż aplikacje Java. Programy SIS są, podobnie jak Java, skompresowane i należy je zainstalować. Zajmuje się tym aplikacja Menedżer. Aby zainstalować program musi się on znaleźć w Menedżerze, jeśli go tam nie ma, zostanie skopiowany. Instalacja jest automatyczna, użytkownik musi tylko zatwierdzić język oraz miejsce instalacji. Należy się również zgodzić na warunki producenta. Czasami wyskakuje komunikat o możliwej niezgodności programu i platformy, ale zazwyczaj w niczym to nie przeszkadza i można kontynuować instalację. Po pomyślnie przeprowadzonym procesie ikona aplikacji ląduje w katalogu głównym skąd można ją przenieść do dowolnego innego katalogu. Aby usunąć program należy wejść do Menedżera, najechać na odpowiednią ikonę i nacisnąć „C". Proces usuwania również jest automatyczny i o nic nie musimy się martwić. Oto programy, które z czystym sercem polecam.

FExplorer i SeleQ
Są to rozszerzone programy do eksploracji plików. Co prawda Nokia dodaje własny program tego typu - FileBrowse, ale jak szybko można się przekonać FExplorer i SeleQ mają o wiele więcej możliwości oraz są po prostu ładniejsze. Aplikacje te zajmują niewiele, a jeśli chcecie wycisnąć z N-Gage jeszcze więcej to na pewno się przydadzą.

Opera
Tak, jest specjalna wersja tej świetnej przeglądarki Internetowej dla telefonów Nokia series 60 i doskonale działa na N-Gage. Opera jako jedyna przeglądarka na rynku pozwala na oglądanie pełnych stron WWW w normalnej wielkości. Oczywiście na ekraniku widać tylko fragment strony, ale można ją

płynnie przesuwać. W ramach testów stworzyłem stronę wypchaną grafiką zajmującą prawie 10 MB. Miałem nadzieje, że taki potwór spowoduje spowolnienie aplikacji, albo jej zawieszenie. Nic z tego! Strona była wyświetlana bez najmniejszych problemów, a przecież w rzeczywistości największe strony mają po kilkaset kilobajtów. Jestem pełen podziwu dla programistów tworzących Operę. Poza tym przeglądarka ma wiele trybów wyświetlania i rozbudowaną konfigurację. Jest również w stanie wyświetlać zapisane na karcie strony. Wystarczy zapisać Operą pod Windows jakąkolwiek stronę i przesłać do odpowiedniego folderu w N-Gage'u.

Mobireader
Jest to zintegrowany program do czytania e-booków oraz stron internetowych. Aby swobodnie przeglądać stronę internetową offline, należy ją zapisać na komputerze i sformatować przy pomocy Mobipocket Web Companion. Mobireader pozwala na obracanie czytanego tekstu, ustawianie wielkości czcionki, koloru tła, oraz podgląd pełnoekranowy.

RepliGo
Pozwala na wiele więcej niż Mobireader, ale też wymaga większego zaangażowania od użytkownika. RepliGo obsługuje następujące formaty: doc (Word), html (Internet Explorer), pps (PowerPoint), xls (Excel), pdf (Acrobat Reader), a nawet tak egzotyczne dla nas, jak MS Project, MapPoint i faksy! Dużo tego. RepliGo ma swój odpowiednik dla PC oraz integruje się z przeglądarkami, dzięki czemu jednym przyciskiem można przygotować dokument, który będzie rozpoznawany przez komórkową wersję programu. Oczywiście podczas procesu jest on jeszcze odchudzany, przez co zajmuje mniej miejsca.
Co tu mamy? Pełnoekranowe przeglądanie pojedynczej strony, zarówno w pionie jak i poziomie. Płynne skalowanie, zoomowanie i wiele innych opcji. Jest to najbardziej wszechstronna przeglądarka dla N-Gage, dlatego warto się z nią bliżej zapoznać.

Photo Express
Jest to narzędzie szczególnie przydatne dla fanów wysyłania MMS'ów. Obrazek możemy przyozdobić w najróżniejsze ramki z okolicznościowymi napisami. Umieścimy na nim tekst, zmienimy jego kolor, oraz wielkość. To nie wszystko. Da się jeszcze podkręcić biel, kontrast oraz ustawić dominującą barwę. Kiedy już skończymy warto zapisać naszą pracę, a później wysłać MMS'em, na przykład jako życzenia szybkiego powrotu do zdrowia.
Co ciekawe fotkę trzeba wcześniej otworzyć w przeglądarce Zdjęcia, aby Photo Express był w stanie ją odnaleźć.

PVPlayer
To, czego zabrakło w RealOne nadrabia właśnie ta aplikacja. PVPlayer odtwarza .mpeg4 oraz .3gp z tym, że może to robić pełnoekranowo. Co prawda wyraźnie widać piksele oraz gubi trochę klatek, ale i tak to krok w dobrym kierunku.
PVPlayer zamyka moją listę użytecznych aplikacji, lecz podczas moich testów przez N-Gage przetoczyło się prawie pięćdziesiąt programów, zatem jest w czym wybierać.

Nokia Game!
Jak już zapewne wiecie jest to coroczna zabawa organizowana na całym świecie przez Nokię. Tym razem będą mogli bawić się nią tylko właściciele N-Gage i N3650, ponieważ tylko te komórki uciągną trójwymiarową grafikę gry Flo Boarding. A tak, oprócz rozwiązywania zagadek i rozmawiania z Flo trzeba będzie jeździć na desce (widok z góry, trójwymiarowe postacie i wyrenderowane otoczenie). Co prawda, jak na możliwości N-Gage grafika nie powala, ale hej – kto Wam zabrania potraktować jej, jako kolejnego darmowego prezentu od Nokii. Oczywiście warto zagrać, ponieważ do zgarnięcia czeka pięćdziesiąt N-Gage'ów. Gra czeka na Was na **[www.nokiagame.com]**.

Gry dla s60

Oprócz gier specjalnie napisanych dla N-Gage istnieje cały rynek małych produkcji, w które będziecie mogli zagrać. Tytuły te są coraz bardziej dopracowane; między innymi mają grafikę 3D. Ale nie ma się, co oszukiwać, jeśli pragniecie rozrywki na poziomie PS one, kupicie Tomb Raidera lub Tony'ego na karcie. Ale jeśli lubicie gry krótkie (średnia to pięć poziomów lub tras) i tanie (od dwóch do dwudziestu PLN), to możecie je znaleźć na kilku polskich i nie tylko stronach internetowych. Zapraszam do opisu najlepszych moim zdaniem tytułów napisanych pod Symbiana.

MeltDown i Tetra Force
Są to bardzo podobne tytuły stworzone przez tego samego autora, więc postanowiłem opisać je wspólnie. Obie gry są FPP'ami, w których poruszamy się robotem lub czołgiem po zamkniętych pomieszczeniach, zbieramy pojemniki z paliwem lub unieszkodliwiamy inne pojazdy. Miejscówki są trójwymiarowe, na ściany nałożono ładne (choć udające brudne) tekstury. Przeciwnicy zostali wykonani przy pomocy płaskich bitmapek. W obu pozycjach nie uświadczymy czegoś takiego, jak poruszanie się na boki. W MeltDown czeka na nas dwadzieścia poziomów do rozgryzienia. Będzie przełączanie przycisków, szukanie ukrytych przejść i nieustanna walka. Tu zabawa sprowadza się do przechodzenia kolejnych miejscówek. Tetra Force to natomiast deathmatch'owa rozwałka na czterech dużych arenach. W obu grach usłyszycie podobne dźwięki wybuchów, wystrzeliwanych pocisków i tak dalej. Ich dema ściągniecie z oficjalnej strony: [www.wildpalm.co.uk]. W demie MeltDown znajdziecie pięć poziomów, a Tetra Force ograniczone jest do czternastu dni próbnych.

Nightmare
Pierwsze wrażenie - klon Diablo. Bardzo bliski. Z dziur wszelakich wypełzło zło w postaci szkieletów z mieczami, świń chodzących na dwóch nogach i różnych innych dziwadeł. Nasz bohater wyrusza do siedziby plugastwa z zamiarem wyrwania chwastów. Jeden poziom składa się z kilku pomieszczeń wypchanych przeciwnikami. Za wykończenie oponenta dostajemy punkty, ale odgórnym celem jest dostanie się na kolejny poziom, na którym oczywiście będzie trochę trudniej. I tak w kółko. Postacie są ładnie wyrenderowane i animowane. Jedyne problemy może sprawiać sterowanie. Kamera ustawiona jest w rzucie izometrycznym, przez co trudno czasami dokładnie nakierować postać, a naszą niezdarność skwapliwie wykorzystują przeciwnicy.
Mimo drobnych niedociągnięć gra jest warta świeczki. Demo znajdziecie na stronie wydawcy, firmy Digital-Red Soft **[www.worldup.com]**. Można je ściągnąć po zarejestrowaniu się, podaniu kodu IMEI telefonu i maila. Po tym zostanie wysłany specjalny kod, który umożliwi sprawdzenie gry w akcji.

Metal Buster: Episode 1
MB wyszedł w momencie, kiedy pisanie tego tekstu zmierzało ku finiszowi, ale jest to jeden z gorętszych tytułów, dlatego postanowiłem szybko go „skręcić". I nie zawiodłem się. W MB sterujemy mechem. Widać, że autorzy już są przygotowani na N-Gage, ponieważ w opcjach możemy ustawić przystosowane dla niego sterowanie. Wciśnięcie góry na krzyżaku zawsze poruszy robota do przodu, a prawo-lewo obróci go wokół własnej osi. Dostępne są trzy rodzaje broni: miotacz ognia, rakiety oraz karabin maszynowy. Naszymi przeciwnikami będą inne mechy oraz żołnierze. Ci drudzy okazali się bardziej dokuczliwi niż wielkie maszyny. Krążą w większych grupkach, a niektórzy noszą ze sobą bazuki! Trudno ich trafić, ale za to da się ich rozdeptać. Jak to wygląda? Rzut izometryczny, dwuwymiarowa, ręcznie rysowana grafika. Wizualna strona jest mocnym atutem - wszystko jest świetnie animowane, nawet małe ludziki. A tu mamy przecież jeszcze wybuchy, kratery pozostawione po nich i wiele ruszających się obiektów na ekranie. Otoczenie to bazy wojskowe, zrujnowane budynki i hangary. Wszystko to przypomina pierwsze Front Mission, jeszcze na SNES'a. Klimat potęguje zgrabna historyjka, odprawy przed misjami oraz niezły dźwięk i muzyka (szkoda, że tylko jeden utwór). Demo i pełną wersję znajdziecie na [shop.my-symbian.com]. W demie, znajduje się tylko pierwsza i druga misja. Za full, czyli pięć zadań zapłacicie 15 dolarów, czyli jakieś 60 PLN (1/3 ceny gry na karcie). Czy warto? Tytuł sugeruje, że jest to pierwszy odcinek z trzech. Gdyby to była cena za wszystkie trzy odsłony, nie zastanawiałbym się ani chwili. MB jest trudny, późniejsze misje powtarza się kilka razy, a ukończenie całej gry zajmie Wam jakieś 5-6 godzin.

Geopod
Jeden z pierwszych tytułów wykorzystujących silnik X-forge (korzystają z niego Monkey Ball i Red Faction!). To taki Wipeout na komórki z grafiką niemalże dorównującą pierwszej części tej kultowej serii na PS one. Tak, gra jest w pełni trójwymiarowa. Trasy oraz stateczki zostały zbudowane z polygonów. Za to tekstury z prawdziwego zdarzenia trafiają się tylko na niektórych odcinkach trasy, a do tego ilość klatek na sekundę nie jest szczytem marzeń. Ale zaufajcie mi, nie będziecie w stanie uwierzyć, że taka grafika śmiga na N-Gage i nie jest to gra sprzedawana za 200, tylko 50 złotych. Będziecie ścigać się tylko na trzech trasach (niestety ograniczenia pamięci dają tu o sobie znać), ale jest multi dla dwóch przez Bluetooth. I to ratuje tę pozycję, bo tak byłaby to gra na dwie godziny lub do pokazania kumplom, co potrafi nasz telefon. Geopod jest do kupienia na **[games.handango.com]**.

XWakeBoard
Ostatnia propozycja to coś egzotycznego. Nie mylić z WakeBoard Unleashed feat. Shaun Murray, bo taka gra też wyszła na s60. XWakeBoard jest w pełni trójwymiarowa, a jakość grafiki dorównuje pierwszym tytułom na PS one. Wszystkie obiekty są teksturowane, łącznie z wodą i zawodnikiem. Jest kilka prostych ewolucji – wykonuje się je krzyżakiem. Skaczemy, wykonujemy triki i zbieramy punkty. W tle przygrywa muzyczka i słychać inne odgłosy. Nawet usłyszycie zawiedzioną publikę, kiedy źle wylądujecie. Są trzy trasy, każda utrzymana w innym klimacie i kolorystyce. W przeciwieństwie do Geopod animacja stoi na wysokim poziomie. Patrząc na XWakeBoard widać ogromny potencjał. Skoro mali wydawcy są w stanie już teraz wyciągnąć z N-Gage takie rzeczy to, co zobaczymy za rok?

Słowo kończące
N-Gage został zaprojektowany, aby być modnym gadżetem dla młodych ludzi (niby starszych niż ci, którzy grają na GBA). Nikt o N-Gage nie powie, że jest odpustowy, jak N3510i czy tandetny. Niedawno hospitując lekcję w liceum zauważyłem dwie dziewczyny siedzące na ostatniej ławce i bawiące się swoimi Motorolkami T720. Czy za jakiś czas na lekcjach uczniowie będą grali ze sobą siedząc w różnych końcach sali? Czy kiedyś stukniemy kogoś łokciem w autobusie i wzrokiem damy do zrozumienia, że też posiadamy N-Gage i chcemy zagrać przez Bluetooth? Czas pokaże.

Rozmawiamy z dyrektorem Nokia Mobile Phones w Polsce

N+: Witamy. Proszę w kilku słowach przedstawić się naszym czytelnikom.

Kuba Pancewicz, dyrektor generalny Nokia Mobile Phones w Polsce, "lekko" nałogowy gracz.

N+: Zacznijmy od tego, co wszystkich najbardziej interesuje. Cena detaliczna - 1699 PLN - N-Gage (choć już teraz w wielu punktach sprzedaży w Polsce ta cena jest niższa), jak na telefon nie wydaje się wygórowana. Jednak w przypadku konsoli do gier przekracza często ceny najnowszych konsol stacjonarnych. I powiedzmy sobie szczerze, daleko wykracza poza możliwości zwykłego gracza. Dlatego wiele osób liczy na promocje u operatorów. Może źle kieruję swoje pytanie, ale czy już wiadomo, który operator, kiedy i za ile będzie sprzedawał N-Gage?

KP: N-Gage jest przede wszystkim konsolą do gier, ale posiada również wiele innych funkcji multimedialnych. Ma wbudowany odtwarzacz muzyki cyfrowej MP3/AAC z możliwością nagrywania, radio FM oraz oczywiście moduł telefonu komórkowego obsługującego MMS, pocztę elektroniczną i strumieniowy odbiór wideo. Podsumowując jest zaawansowanym terminalem multimedialnym, łączącym w sobie wiele urządzeń i przy tych możliwościach jego cena jest przystępna i na pewno zapłacimy dużo mniej za N-Gage niż w sumie za wszystkie te urządzenia, gdybyśmy mieli kupić je osobno. A tak na marginesie w markowych sieciach sprzedaży elektroniki powszechnego użytku N-Gage kosztuje dziś 1599 PLN, a nie 1699 PLN.
To, czy N-Gage znajdzie się w ofercie operatorów zależy od decyzji operatorów i do nich proszę skierować takie pytanie.

N+: Kolejną sprawą są gry. Ich dystrybucją zajęła się Cenega Poland. Czy to oznacza, że nie będzie można kupić gier w punktach operatorów? Jakie będą ceny gier i czy będą opóźnienia w stosunku do premier światowych?

KP: Chcemy, by można było kupić gry wszędzie tam, gdzie będzie dostępna sama konsola. Gry na N-Gage kosztują około 200 PLN, czyli podobnie jak gry na inne konsole. Rynek polski jest dla nas bardzo ważny i planujemy wprowadzanie nowych tytułów równocześnie z ich światowymi premierami. Tak samo stało się podczas wprowadzania na rynek samego N-Gage wraz z pierwszym katalogiem gier w dniu 7 października.

N+: Hardware oraz software N-Gage i N3650 jest niemal identyczny. Jednak gier wydanych na kartach nie można uruchomić na N3650. Nie zostało to nigdzie ujęte w specyfikacjach i stąd pytanie: czy N-Gage ma specjalistyczny chip wspomagający obróbkę grafiki trójwymiarowej?

KP: Gry przeznaczone dla N-Gage można uruchomić tylko na N-Gage, natomiast gry napisane w języku Java oraz przeznaczone dla systemu operacyjnego Symbian, na przykład dla telefonów Nokia 7650, Nokia 3650 lub Nokia 6600 można uruchamiać bez najmniejszych problemów również na N-Gage. Od strony sprzętowej architektura N-Gage jest oparta o zaawansowany procesor ARM9 taktowany zegarem 104 MHz.

N+: Zajmijmy się tym, co moim zdaniem nie zagrało w N-Gage. Wkładanie kart pamięci po zdjęciu obudowy oraz wyjęciu baterii nie jest najszczęśliwszym pomysłem. Wiele osób przyzwyczajonych do innych modeli s60 narzeka też na brak aparatu fotograficznego. Czy istnieje możliwość, że w przyszłości zostanie wydany poprawiony model N-Gage?

KP: Podczas tworzenia urządzenia takiego jak konsola N-Gage należy wziąć pod uwagę wiele czynników i w trakcie projektowania uznaliśmy, że takie umieszczenie karty pamięci jest najbardziej optymalne z wielu względów, a zwłaszcza z punktu widzenia zabezpieczenia samej karty. Rzeczywiście N-Gage nie ma wbudowanego aparatu fotograficznego, ale podczas gry można zapamiętać i wysłać w postaci wiadomości multimedialnej fragment gry, po to by na przykład pochwalić się wyjątkowo udanym ruchem w grze lub osiągniętym wynikiem.

N+: Czy będzie możliwość jakiegokolwiek update'owania oprogramowania N-Gage? Jeśli tak, to czy możemy spodziewać się J2ME 2.0 lub Symbian 7.0 – charakterystycznych dla s60 2.0?

KP: Tak jak każdy nasz produkt N-Gage posiada nowoczesne oprogramowanie, bardzo dobrze dopasowane do obecnych i przyszłych wymagań. Istnieje również możliwość wgrywania nowych wersji oprogramowania, jeśli zajdzie taka potrzeba.

N+: Choć Nokia jest znaną i lubianą marką na całym świecie, pojawiły się głosy, że nie przebije się na zdominowanym przez Nintendo rynku. Co prawda do czasu premiery następcy GBA i przenośnej konsoli Sony – PSP dzieli nas jeszcze rok, ale jak pokazuje doświadczenie może być to nie wystarczający czas. Wydaje mi się jednak, że Nokia nie ryzykuje zbyt wiele. Jeśli N-Gage nie sprzeda się jako konsola, sprzeda się jako telefon. Zatem jeśli firma sparzy się na N-Gage, czy dalej będzie inwestowała w rynek elektronicznej rozrywki? Czy N-Gage jest pierwszym krokiem do wejścia na ten rynek, za którym pójdą kolejne przedsięwzięcia?

Gry, a może ogólniej branża rozrywki jest bardzo ważnym elementem długofalowej strategii Nokia i jesteśmy zdeterminowani, by odnieść w tej dziedzinie sukces.
Odpowiadając wprost na pytanie – tak,

N-Gage: testujemy pierwsze gry

Jak za chwilę się przekonacie, nasza opinia na temat pierwszych gier dostępnych na N-Gage jest niezbyt przychylna. Żeby nie przedłużać: jesteśmy rozczarowani poziomem tych produkcji. Możliwości urządzenia są świetne, natomiast jeśli chodzi o gry w cenie około 200 złotych, mogło być o wiele lepiej. Zobaczymy, co przyniosą kolejne miesiące.

■ Super Monkey Ball

Na pierwszy rzut oka Super Monkey Ball wydaje się szaraczkiem nie wartym Waszej uwagi. Na drugi okaże się, że jest to jedna z lepszych gier
startowych na N-Gage. Choć trzeba przyznać, że ma poważne braki. I nie są to braki w uzębieniu małpek, po mono-dietetycznym pożywieniu. Były już dwie części tej gry na GCN, jedna na GBA oraz na telefony komórkowe. I wszystkie, jak jeden mąż dostawały wysokie oceny. Jak jest z tą odsłoną? SMB najbliżej jest do odpowiednika na GBA - SMB Junior. Pamiętacie zasady zabawy? Wrzucacie swoją małpkę do przezroczystej kuleczki i tak wywracacie podłożem, po którym się toczy, aby zdobyć jak najwięcej bananów oraz dotrzeć do końca poziomu przed upływem wyznaczonego czasu.
W grze znajduje się czterdzieści pięć plansz uszeregowanych pod względem poziomu trudności. Troszkę mało, prawda? Szczególnie, jeśli patrzeć na ich ilość przez pryzmat wcześniejszych części. Kilka pierwszych przejdziecie od ręki, ale na najwyższym stopniu ukończenie czegokolwiek bez mistrzowskiego opanowania oraz wielokrotnych prób graniczy z cudem. Czyli: gra starczy na długo, tym bardziej, że da się podkręcać wyniki w nieskończoność. Są także trzy minigry, które kupimy za uzbierane punkty.
Super Monkey Ball wygląda tylko trochę lepiej niż jego młodszy kuzyn na GBA. Wykorzystując silnik X-Forge (który wykorzystano w opisywanym Geopod) SMB pokazuje, co można zrobić przy odpowiedniej motywacji i dużej ilości miejsca na karcie. Podłoże i banany są trójwymiarowe, reszta to płaskie tekstury. Cieszy fakt, że w porównaniu z wersją beta animacja już tak potwornie nie chrupie. Zabawie towarzyszyć będą wesołe utwory, popiskiwania małpek, oraz komentator o digitalizowanym głosie. Prowadzenie małpki przy pomocy krzyżaka zastosowanego w N-Gage jest wygodne i trudno przyczepić się do tego aspektu gry. Można za to czepnąć się całkowitego braku trybów multiplayerowych. Przecież to mogłoby wielokrotnie przedłużyć żywotność oraz dolać trochę miodu. W przypadku SMB zamiast beczki dostaniemy tylko kubeł słodkiego napoju. A szkoda. Była siła, był potencjał, a wyszła z tego tylko połowa gry, którą SMB mógłby być. [OG]

Wydawca: Sega
Ocena: 6/10

■ Puyo Pop

Puyo Pop to jedna z bardziej znanych serii gier logicznych. Do tej pory została wydana na praktycznie wszystkie konsole. Czas zatem na N-Gage. Jeśli jeszcze nigdy nie zasmakowaliście tego tytułu, oto jak działa. Z góry ekraniku spadają żelki w pięciu różnych kolorach – wystarczy połączyć cztery o tej samej barwie, aby je usunąć. Nie obędzie się bez efektownych łańcuszków. Kiedy uda nam się taki wywołać, odpowiednia liczba bezbarwnych żelków spadnie na stronę przeciwnika. Aha, tu walczymy z oponentem, a nie po to, by zebrać jak największą liczbę punktów. Sega posunęła się dalej i dodała do gry logicznej fabułę ukazywaną przy pomocy krótkich gadek między postacią, a dwunastoma przeciwnikami. Infantylne i prościutkie, ale zawsze cieszy. Bardzo dobrze, że znalazło się miejsce dla opcji zabawy we dwoje przez Bluetooth – Puyo Pop w tym trybie po prostu rządzi. Nie obyło się jednak bez niedoróbek. W tym przypadku tak oczywistych i łatwych to usunięcia przez twórców, że aż dziw bierze, że znalazły się w grze. Po pierwsze, bardzo trudno odróżnić żelki niebieskie od fioletowych. Można się przyzwyczaić i tak dalej, ale w sytuacji podbramkowej bardzo często gracz popełni błąd niweczący całe wcześniejsze dokonania! Po drugie, kiedy zawodnik kierowany przez konsolkę zaczyna przegrywać, gra dusi się i przycina! Uwierzycie w to? W grze logicznej, gdzie oprócz prościutkiej grafiki konsola praktycznie nie ma czego obliczać,

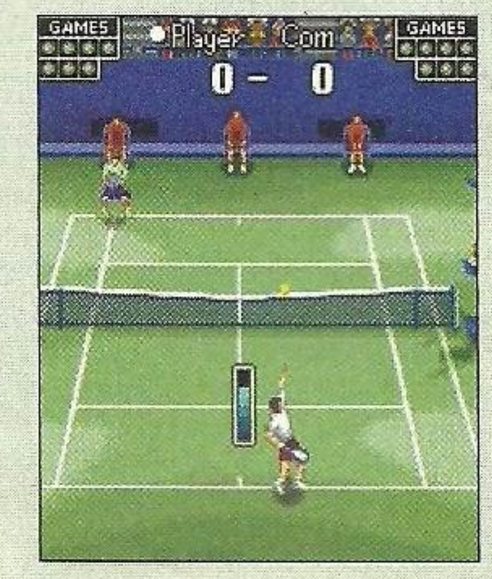
nagle zaczyna zwalniać animacja, a muzyka rwie... Tak schrzanić kod przepisany w sumie z wersji GBA potrafili tylko amatorzy.
Szkoda, że jest to jeden z tytułów startowych, mających przecież pokazać moc sprzętu. [OG]

Wydawca: Sega Mobile
Ocena: 5/10

■ Virtua Tennis

Po wspaniałych dwóch częściach Virtua Tennis wydanych na automaty i DC, oraz jednej – całkiem niezłej – na GBA, czas na N-Gage.
Virtua Tennis zawsze łączył w sobie cechy, pozornie nie do umieszczenia w jednym tytule obok siebie – arcade i symulację. Podobnie jest i tu. Są trzy tryby – mecz pojedynczy, pokazowy, oraz trasa po turniejach. Oczywiście znalazł się smakowity kąsek dla dwóch kumpli z konsolofonami - bez problemu zagrają sobie we dwóch przez Bluetooth, zarówno jeden na jednego, jak i w debla na zawodników sterowanych przez konsolkę. A zasady? Idealnie proste. Są tylko dwa przyciski: jeden odpowiedzialny za zwykłe uderzenie, a drugi za loby. Dostaniemy w łapki ośmiu autentycznych zawodników oraz prawdziwe miejscówki.
W praniu jednak wychodzi na jaw, że autorzy za bardzo podkręcili poziom trudności. Przeciwników ciężko pokonać i trzeba robić podchody w odpowiedni sposób. Co samo w sobie nie jest złe, ale ciągle towarzyszące uczucie, że konsolka gra od nas o wiele lepiej wcale nie mobilizuje. Poza tym nasz zawodnik jakimś cudem rusza się jak mucha w smole. Nawet gdy należy do szybkobiegaczy.
Grafika jest... Czysta. Wszystko jest wręcz wycięte przy linijce. Na szczęście kort doskonale zmieścił się na małym ekraniku. Heh, przecież takie ułożenie wyświetlacza doskonale pasuje do gry tenisowej, gdzie wszystko obserwujemy zza pleców naszego zawodnika. Ale nie jest to nic, czego nie byłby w stanie pociągnąć GameBoy Advance. Niestety odgłosy walki na korcie zagłusza fatalna pseudo-rockowa muzyka. Musiałem ją całkowicie wyciszyć, ponieważ nie raz i nie dwa wyprowadziła mnie z równowagi. Nie przeczę, że zazwyczaj działo się to przy przegranym meczu. Ale to i tak nie pomaga. Sumując wszystkie wady (poziom trudności, animacja zawodnika i muzyka) i zalety (multiplayer i nienajgorsza grafika) wypada stwierdzić, że VT jest po prostu przeciętne. Jak mogło do tego dojść? [OG]

Wydawca: Sega Mobile
Ocena: 5/10



będziemy dalej inwestować w rynek, który pan nazwał elektroniczną rozrywką i już teraz myślimy o nowych rozwiązaniach. N-Gage to zupełnie przełomowe urządzenie – jest pierwszą na świecie mobilną konsolą do gier, która umożliwia bezprzewodowy dostęp do Internetu za pomocą systemu GPRS. Dzięki temu będziemy mogli prowadzić sieciowe rozgrywki z graczami znajdującymi się w różnych miejscach kraju czy na świecie, wszędzie tam gdzie znajduje się sieć GSM. Dzięki wbudowanemu radiowemu łączu Bluetooth, może wspólnie rywalizować do siedmiu użytkowników znajdujących się w niewielkiej odległości.

N+: Czy Nokia planuje tworzyć i wydawać gry?

KP: Tak, oprócz współpracy z najlepszymi światowymi wydawcami gier, tworzymy i planujemy wydawać nowe tytuły – pierwszą grą będzie Pathway to Glory, gra strategiczna, którą chcemy wprowadzić na rynek w przyszłym roku.

N+: Jakie miejsce N-Gage będzie starał się zająć na rynku konsol przenośnych? Czy będzie to alternatywa, czy szczyt?

KP: N-Gage ustanawia zupełnie nową kategorię na rynku konsol gdyż nie istnieje inne urządzenie o takich możliwościach. Dlatego uważamy, że mamy bardzo duże szanse na to, żeby stać się liderem w całym segmencie konsol do gier.

N+: Jeśli miałby pan namówić klienta do kupienia N-Gage zamiast GBA, co by pan mu powiedział?

KP: Po pierwsze N-Gage jest zaawansowanym terminalem multimedialnym o niespotykanych nigdzie możliwościach: konsola do gier, odtwarzacz muzyki cyfrowej, radio FM i bardzo rozbudowany telefon komórkowy. Dzięki temu N-Gage oferuje swojemu potencjalnemu użytkownikowi unikalne doświadczenia podczas gry w sieci z innymi graczami niezależnie od miejsca i czasu gdzie się znajduje oraz wiele, wiele więcej. Naprawdę warto spróbować.

N+ Żywotność telefonów jest o wiele krótsza od konsol. Dany model słuchawki jest już mocno przestarzały po dwóch latach, przy czym konsole na rynku potrafią utrzymywać się po pięć lat i dłużej. Mając na uwadze te dwa czynniki, kiedy możemy spodziewać się następcy N-Gage?

Mamy zwyczaj nie komentować przyszłych produktów i niech to będzie niespodzianką. Podejmując tego typu decyzje bierzemy pod uwagę wymagania i potrzeby nie tylko nasze, ale również naszych partnerów.

N+: Po tygodniowych testach N-Gage jestem nim zachwycony. Jest to bardzo udana konstrukcja. Otwarty system pozwala na daleko idącą ingerencję. Z drugiej strony nie obędzie bez dogłębnego studiowania instrukcji. Każdy, kto dostanie N-Gage ma problemy choćby z wejściem do menu czy zwykłym zaakceptowaniem wyboru. Czy nie sądzi pan, że takie skomplikowanie obsługi może odstraszyć potencjalnych klientów?

KP: Wydaje mi się, że obsługa N-Gage jest intuicyjna i prosta. Użytkownicy telefonów Nokia wykorzystujących ten sam system operacyjny, na przykład Nokia 7650 czy Nokia 3650 bardzo chwalą sobie klarowny i prosty w obsłudze rozkład menu.

N+: Obserwując kolejna posunięcia Nokii nie mogę oprzeć się wrażeniu, że szykuje się bardzo ciekawy czas dla graczy. Wiele z usług będzie bezprecedensowych w skali światowej, jak choćby N-Gage Arena. Jednak doszły mnie słuchy, że po pewnym czasie planuje się opłaty za korzystanie z tej usługi. Jak pobierane będą opłaty? Czy będzie stały abonament?

KP: N-Gage Arena jest miejscem spotkań internetowych graczy N-Gage. Tutaj będzie można pobrać podpowiedzi, krótkie filmy instruktażowe pokazujące sposoby przejścia przez trudne etapy w grach, wzorcowe postacie, tzw. „duchy", które pokażą nam optymalny sposób przebycia danego etapu gry. Tutaj będziemy też mogli wysłać własny, rekordowy wynik gry, by móc sprawdzić się z innymi graczami. W początkowym okresie będą to usługi bezpłatne. W późniejszym okresie część elementów będzie odpłatnych, ale obecnie nie są jeszcze ustalone szczegółowe zasady rozliczeń. Natomiast wiele usług będzie cały czas bezpłatnych.

N+: Za granicą już teraz organizowane są konkursy N-Gage. Czy Nokia panuje organizować je również w Polsce?

KP: Wszystkie konkursy, związane z N-Gage są ogólnoeuropejskie i Polska bierze w nich udział. Bardzo dobrym przykładem jest konkurs ConnectCoder dla osób oraz firm rozwijających oprogramowania na najlepszy, najbardziej innowacyjny pomysł wykorzystania pełnej funkcjonalności N-Gage w grze.

N+: W jaki sposób Nokia będzie starać się namówić polskich graczy do zakupu N-Gage?

KP: W sklepach będą znajdowały się stojaki demonstracyjne, gdzie każdy będzie mógł samodzielnie wypróbować N-Gage. Zachęcamy do bezpośredniego zapoznania się z konsolą, gdyż każdy, kto spróbował gier N-Gage będzie nią zachwycony, tak jak my.

N+: Może coś od siebie na zakończenie?

KP: Chciałbym życzyć wszystkim graczom niezapomnianych wrażeń podczas gry i do zobaczenia w sieci, w grze lub na N-Gage Arena.

N+: Dziękujemy za rozmowę.

■ Sonic N

Czwarta już gra Segi w naszym małym podsumowaniu – widać, że to właśnie Niebiescy rzucili się na konsolofon z największym zacięciem. W końcu jest to platforma, na której przy takiej ilości gier mogą dominować.
Warto przy tym od razu zaznaczyć, że o ile Sonic N jest grą przynajmniej dobrą, o tyle praktycznie nie odbiega od standardów Sonica na konsole MegaDrive, czy choćby od ostatnich inkarnacji gry na GameBoya Advance. Jak to w Sonicu na każdym poziomie czekają fantastyczne pętle, bumpery wybijające bohatera wysoko w powietrze, a także pierścienie do zebrania i liczni nieprzyjaciele, na których wypada uważać. Niebieski jeż nie jest jedyną grywalną postacią – są również Tails, Amy oraz Knuckles. Każda postać ma charakterystyczny atak, przy pomocy którego pozbywa się przeciwników. Na przykład Amy robi to wielkim młotem. Co jakiś czas pojawia się boss w postaci nieśmiertelnego doktora Robotnika, którego wcale nie jest łatwo pokonać.
Ekran pokazuje tylko niewielki fragment terenu, co psuje nieco ogólny efekt. Można wprawdzie włączyć tryb szerokoekranowy, ale wtedy gra jest wyświetlana w oknie, co powoduje, że zajmuje połowę i tak już stosunkowo niewielkiego wyświetlacza N-Gage. To jakaś porażka. Oczywiście to, co jest wyświetlane nie odbiega od Sonikowego standardu – może oprócz animacji, która potężnie szarpie (!). W sumie piękne kolory, śliczne tła i ciekawe pomysły plansz powodują, że spokojnie można z jeżem spędzić kilka godzin. Ale samotnie, bo nie ma żadnego trybu multiplayer przez tak wychwalany Bluetooth. Można zagrać w Story Mode każdą z czterech postaci, a

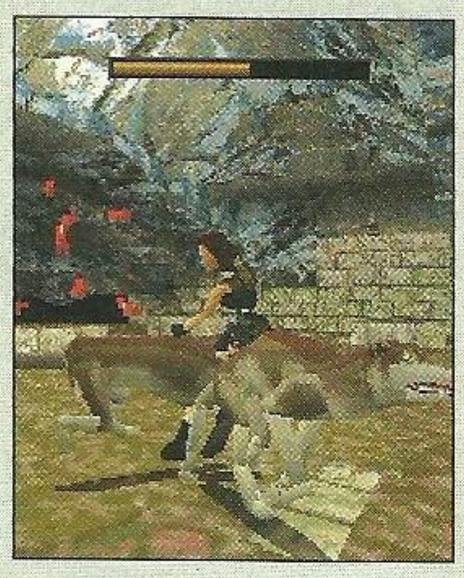
dodatkowo sprawdzić swoją szybkość w Time Attack. To wszystko.
Sonic N to jedna z lepszych startowych gier na N-Gage, ale ponownie – nie ma w niej niczego, co spowodowałoby szybsze bicie serca, czy wytrzeszcz oczu. Pionowy wyświetlacz jej nie sprzyja, w trybie szerokoekranowym widać za mało, a animacja rwie. Ych. [Gulash]
Wydawca: Sega Mobile
Ocena: 6/10

■ Pandemonium

Pandemonium ukazało się 1996 roku na PS one i Saturna. I choć bardzo mi się wtedy podobało z uwagi na wykorzystanie grafiki 3D w platformerze, to decyzja, żeby z blisko siedmioletniej produkcji zrobić pozycję startową nowej konsoli wydaje mi się nieco dziwna. W ten sposób Nokia sama sobie przeczy. Wszędzie słyszymy, że N-Gage ma być przede wszystkim konsolą do gier, a dopiero później telefonem i kieszonkowym centrum multimediów. No, ale skoro ma tak być, to wypadałoby zapewnić jakieś fachowe gry podgrzejąwace atmosferę. Te dostępne albo są remake'ami hitów sprzed lat, albo przypominają kropka w kropkę nie takie wcale świeże pozycje na GBA. I choć Pandemonium na GBA nie da się zapewne zrobić, to jest to zdecydowanie słabsza gra platformowa niż dowolne Super Mario dostępne na konsolkę Nintendo.
Załóżmy jednak (co staram się czynić, mimo indoktrynacji fińskiej korporacji), że N-Gage to telefon z możliwością grania w komercyjne gry. W tym przypadku Pandemonium sprawdza się wyśmienicie – ma trójwymiarową grafikę pokazującą możliwości sprzętu, kilkanaście poziomów, walki z bossami, dwie postacie do wyboru: Fargus i Nikki. Poziomy są ładne, ciekawie zaprojektowane i wymagają kosmicznych wręcz ilości skoków. Do tego dochodzą jeszcze walki z bossami. Oczywiście zadanie gracza ogranicza się głównie do parcia do przodu. Tym razem jest multiplayer i to dość ciekawie jak na platformówkę rozwiązany. Po pierwsze jest możliwość ścigania się z drugim graczem, po drugie zaś – połączenie się z N-Gage Arena i ściągnięcie zapisu rekordów, który można próbować pobić. Nie ma za to muzyki. W sumie to chyba najciekawsza propozycja dla osoby, która raz na jakiś czas chciałaby zagrać w ładną grę czekając w kolejce do lekarza. [Gulash]
Wydawca: Eidos
Ocena: 7/10

■ Tomb Raider

Najważniejsza gra w startowym portfolio N-Gage to nic innego, jak konwersja pierwszego Tomb Raidera z 1996 roku. Wtedy był przełomowy, dziś ma szokować jako najbardziej wypasiona gra „na telefon".
Och, darujmy sobie opisywanie o czym jest Tomb Raider. Ważne, że na N-Gage grafika jest w pełni trójwymiarowa. I tak, wygląda świetnie na niedużym wyświetlaczu. Otoczenie jest teksturowane, postacie składają się z trójwymiarowych brył, zaś animacja pracuje z zadowalającą prędkością. Nie jest to może ideał, ale jak na przenośną konsolę – nie ma lepszego pokazu mocy. Pionowy ekran N-Gage skutecznie zmniejsza widoczność, ale można się do tego przyzwyczaić. Za to dźwięk mógł być zdecydowanie lepszy, bo fragmenty muzyki i sporadyczne efekty nie budują odpowiedniego klimatu. Cóż, to produkt z 1996 roku – prawda? Zresztą te siedem lat wyraźnie już czuć w ogólnym desinie Tomba. Wtedy – ze względu na trójwymiarową grafikę – zaślepiony gracz nie zwracał uwagi na takie drobiazgi, jak olbrzymią liniowość, ograniczoną walkę, czy wreszcie monotonne otwieranie kolejnych drzwi przy pomocy odnalezionych kluczy. I tak zostało. Oczywiście bardzo istotnym elementem Tomb Raidera jest mozolna akrobatyka, czyli dobrze obliczone skoki z podciąganiem się na rękach, czy drobne kroczki po stromych schodkach. Te elementy również znalazły się w konwersji. Niestety, sterowanie Larą opracowano z myślą o ludziach nad wyraz cierpliwych, bo po prostu nie udało mi się go polubić, choć bardzo się starałem. Wyraźnie brakuje przycisków na krawędzi, które ma GBA.
W Tomb Raiderze znalazła się także opcja podłączenia do N-Gage Areny.



Tutaj można ściągnąć filmiki prezentujące wyczyny innych graczy, uzyskać podpowiedzi i tipsy, a także zmierzyć się w wyścigu z duchem, po uprzednim ściągnięciu save'a jakiegoś mistrzunia. To ciekawy pomysł i z pewnością wydłuża życie produktu.
Podsumowując, Tomb Raider na N-Gage to zdecydowanie najlepsza gra startowa dla nowej konsoli. Mimo blisko siedmioletniego bagażu dalej potrafi wkręcić. Ale TR to zabawa głównie dla ogranych już hardcore'owców, a nie dla posiadaczy telefonów przyzwyczajonych do prostych i krótkich gier. Ale to przecież nic nowego! [Gulash]
Wydawca: Eidos
Ocena: 7/10

- **Dobre:** Zabawnie animowane robale potrafią rozśmieszyć do łez! Niektóre kwestie również! Co jak co, ale humor trzyma wysoki poziom!
- **Złe:** Zła jest kamera! •Ii są ludzie, którzy postanowili ostatecznie umieścić ją w tej grze! Zły jestem ja, bo przez tę kamerę obrzydły mi robale.
- **Brzydkie:** Otoczenie w grze - mimo iż optymistyczne i kolorowe, zbudowane jest z dosyć prostych, biednie oteksturowanych elementów.

Worms 3D

... a wszystko wskazywało na to, że w nasze ręce trafi prawdziwa perełka tegorocznych świąt. Kultowy swego czasu producent gier, Team 17 postanowił przenieść w trzeci wymiar jedną ze swych najlepszych serii.

Do gry usiadłem pełen wielkich nadziei i oczekiwań. Najpierw to, co mi się w niej spodobało. Przede wszystkim mnogość opcji rozgrywki, jaka czeka na gracza świeżo po uruchomieniu. Do wyboru jest trening, w którym pomysłowy samouczek pomaga zaznajomić się ze starym środowiskiem w zupełnie nowym wykonaniu. Uczymy się tu podstawowych zachowań w terenie, takich jak poruszanie się we wszystkich ośmiu kierunkach za pomocą lewej gałki analogowej, czy dowolne obracanie kamery przy użyciu prawej. Dość szybko można się zorientować, że tak na dobrą sprawę wszystkiego trzeba się po prostu uczyć od nowa, ale o tym później. Oprócz treningu w menu znajdziemy również pełnowartościową kampanię, czyli esencję w przypadku jednoosobowej rozgrywki. To właśnie tu skompletujemy swoją drużynę marzeń, opieczętujemy ją jakąś wyszukaną nazwą, a następnie rzucimy w wir kolejnych, starannie przygotowanych misji. Pomyślne zaliczanie poszczególnych wyzwań odblokuje ukryte w opcjach bonusy (w tym dodatkowe bronie). O tym, ile procent kampanii mamy już za sobą, poinformuje nas odpowiedni wskaźnik. Ostatnią formą rozgrywki jest obowiązkowy w serii Worms tryb multiplayer, gdzie trzech graczy walczy między sobą o tytuł najlepszego wymiatacza; oczywiście na ustalonych wcześniej zasadach.
Konfigurować możemy tu dosłownie wszystko, łącznie z ilością najbardziej morderczych broni dostępnych już na początku rozgrywki, czy terenem, na jakim przyjdzie nam się ścierać.
Jak widać, naprawdę jest w czym wybierać. Producent pomyślał zarówno o pojedynczym graczu, jak i całym ich legionie. Pozytywnie zaskoczył mnie także humor, który i tym razem nie opuścił serii. Weźmy na przykład pierwszą misję kampanii. Najpierw słyszymy odgłosy eksplozji, a na czarnym tle pojawia się napis „D-Day, czerwiec 1944". Następnie na mocno ostrzeliwane wybrzeże wyspy o nazwie Wormaha przypływają cztery robaczki, głośno komentując wydarzenia. Kiedy nieopodal eksploduje granat, jeden z nich krzyczy piskliwie „buuum!" i zaczynamy. Misja polega na rozwaleniu niemieckich robaków, kryjących się w twierdzy na wzgórzu, skąd prowadzą ostrzał. Swoją drużynę nazwałem redakcyjnymi ksywkami i los chciał, że to właśnie Grabarz zdobył dla zespołu zestaw czterech Jet Packów. Bez problemu dostaliśmy się zatem w okolice szwargoczącego ochryple wroga, gdzie załatwiliśmy go za pomogą dynamitu i zestawu świętych granatów. Dodatkowo muszę tu wspomnieć o bardzo fajnie przygotowanych tytułowych postaciach. Robaczki nie tylko są ślicznie animowane, ale bardzo szybko dostrzeżemy bogatą mimikę ich pociesznych ryjków. Kiedy znalazłem się bezpośrednio przy wrogu, ten złapał się za poliki, wytrzeszczył oczy, rozdziawił buzię i zaczął się trząść ze strachu! Miałem niezły ubaw, zanim wymierzyłem mu karę kijem bejsbolowym. Strącony robaczek poszybował wzdłuż stromej skarpy, głośno przy tym krzycząc i szybciutko machając króciutkimi łapkami. Kamera non stop uważnie mu się przyglądała, więc widziałem go do momentu zanurzenia się w wodzie.
Producent przygotował nad wyraz bogaty zestaw broni. Znajdziemy tu cały asortyment dostępny w poprzednich częściach gry, plus nowe zabawki pokroju toporka, kija bejsbolowego, rurki z trucizną, czy miażdżącego i niezwykle upokarzającego dla wroga dotknięcia palcem wskazującym! Niejednokrotnie, dysponując większą ilością energii niż koledzy, używałem na nich tego niesamowitego wynalazku. Ich wskaźnik wściekłości sięgał zenitu, ale po to właśnie stworzono multiplayer. Ze starych broni znajdziemy tu oczywiście fioletowego gołąbka kamikaze, święty granat (nad trzymającym go robaczkiem pojawia się aureola i słup światła), wybuchową babcię, eksplodującą owcę, czy pustoszące okolicę banany. Oczywiście nie zabrakło klasycznego uzi, shotguna, granatów, ciosów karate, samobójczych ataków, czy zestawów początkującego inżyniera. Dodatkowo, wduszając guzik L1 przełączamy się na widok z oczu naszej postaci i niczym w grze FPP obserwujemy z prawej strony ekranu trzymaną przez nas broń. Tryb ten jest niezbędny, gdy zechcemy użyć na przeciwniku broni dysponującej silnym rozrzutem, np. uzi, albo miniguna. Dodajmy do tego jeszcze świetną oprawę muzyczną. Pokrzykiwania robali, czy muzyka (zwłaszcza w menu startowym) na długo zapadają w pamięć. Świetna robota! Tyle, jeśli idzie o plusy trójwymiarowej edycji robaczków. Humor, animacja i dźwięk trzymają wysoki poziom. Miło się to ogląda w akcji. Szybciutko jednak przejdźmy do wad tej gry, które silnie i ostatecznie zaważyły na ocenie końcowej.

Wprawdzie można oddalić kamerę, ale celowanie nie robi się przez to łatwiejsze.

robaczek znajduje się za górką, albo na końcu planszy, to nie ma praktycznie szans, aby go trafić! Gracz korzystający z bazooki, przełącza się w tryb FPP i od tej pory musi brać pod uwagę wiatr, siłę strzału, a także odległość, z której wyczuciem są tu olbrzymie problemy. Zadanie dodatkowo utrudnia kamera, która potrafi krążyć tylko wokół naszej postaci, ewentualnie pokazać pole walki wysoko z góry, skąd nie ma możliwości zorientowania się, jaki dystans dzieli nas od wroga.
W multiplayerze celowaliśmy tak do siebie z miernym skutkiem ze dwadzieścia minut. Potem szukaliśmy jak najszybszej możliwości walki łeb w łeb, bo ta na dystans stała się niemożliwa nerwowo do zniesienia. Co innego walka z konsolą. Ta z początku celuje miernie, ale gdy strony konfliktu oddzielone są od siebie dużą odległością, bezbłędnie uderza z broni dowolnego kalibru. No cóż, celowanie na odległość może doprowadzić gracza do nerwicy, zakończonej przegryzieniem kabla od pada.
Z czym więc mamy do czynienia w nowej odsłonie Worms? Z dosyć ładną, ale momentami zupełnie niegrywalną pozycją. Moim zdaniem dużo lepiej sprawdziłaby się stara formuła gry (widok z boku) w nowym opakowaniu (trójwymiarowe środowisko, możliwość przybliżania i oddalania pola walki). Podstawowe założenia tej gry (przejrzystość i celowanie) zostały w tej części okropnie spaprane! Być może całość wymaga po prostu dłuższego, bardziej katorżniczego treningu.
Komu polecam tę grę? Ludziom, których po godzinie grania nie odrzuci od telewizora celowanie i kamera. Istnieje szansa, że to gra dla nich. Przed zakupem sprawdźcie ją w sklepie.

Matt

Inwazja na Normandię w wykonaniu Robali. Zabawna sprawa.

PlayStation 2 — *Trzeci wymiar niespecjalnie sprzyja robalom.*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Team 17
- *Liczba graczy:* 1-3

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

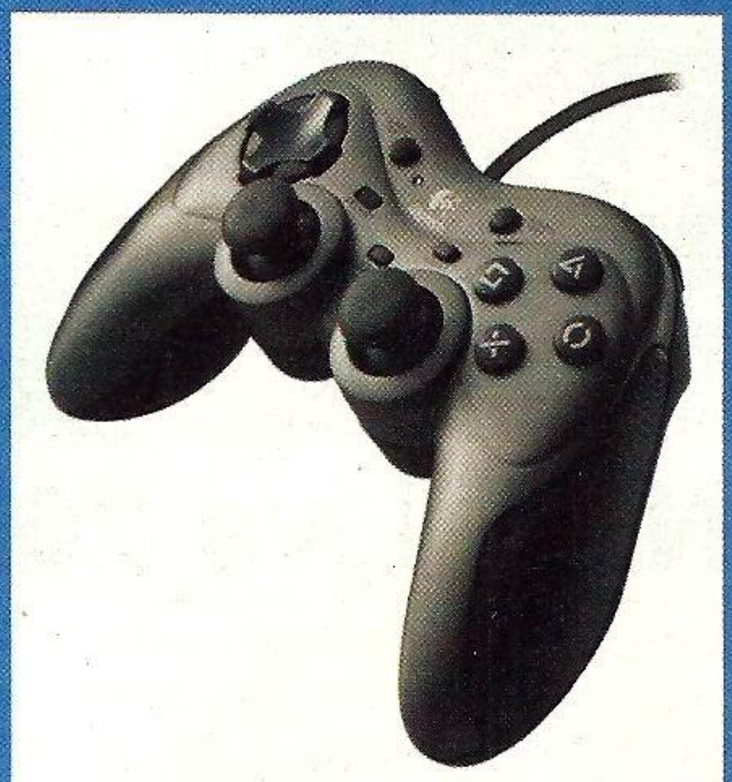
6.0

konkurs!

Pytanie: Jak nazywa się nowa kierownica, którą wprowadzi do sprzedaży firma Logitech przy okazji premiery Gran Turismo 4? a) Driving Force Pro b) GT4 Force c) Pro Driver GT

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo (Neo A, Neo B lub Neo C)

Koszt jednego SMSa to 2zł + VAT. Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.



Do wygrania akcesoria do PlayStation 2: Cztery joypady Logitech Action Controller, cztery joypady Logitech Extreme Action Controller, cztery zestawy Logitech USB Headset oraz cztery kontrolery Logitech Netplay z klawiaturą USB!

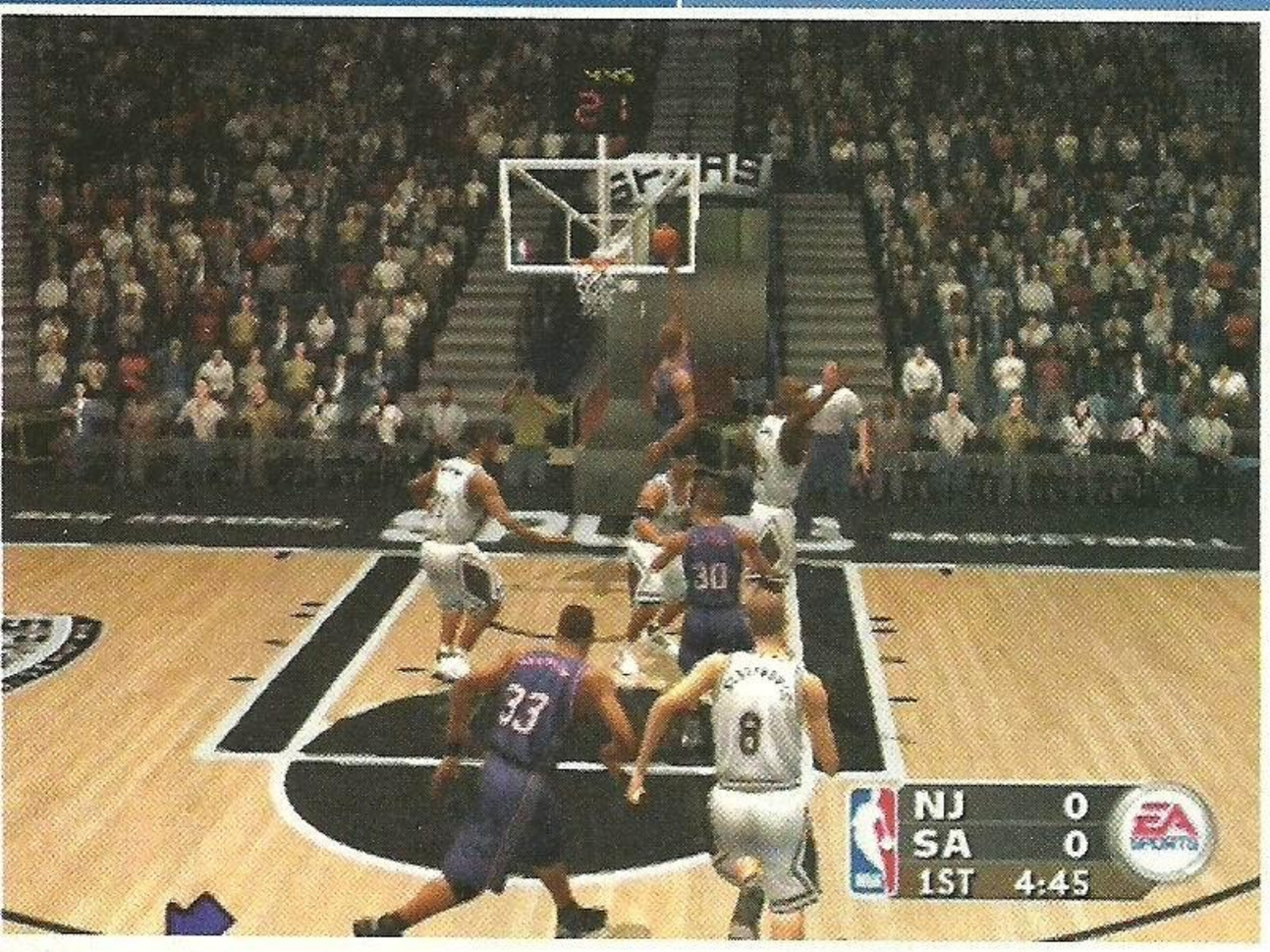
ZWYCIĘZCY POPRZEDNICH KONKURSÓW

Virtua Fighter 4 Evolution: DAMIAN MIELCAREK, TOMASZ FIRST, MACIEJ WOJTUSZEWSKI, ANDRZEJ MROŻEK, TOMASZ SZREDNICKI
Virtua Fighter 10th Anniversary: MATEUSZ RUTKOWSKI, TOMASZ KOLBUSZ, MARIUSZ KOLIMSKI, PIOTR WERRA, ROBERT BARANOWSKI,
Koszulki VF: MACIEJ DZIADOWICZ, ŁUKASZ BOGAJ, KAMIL CELEJ
Def Jam Vendetta: MARCIN KOZŁOWSKI, PAWEŁ CZYK
SOCOM: GRZEGORZ SOMALEJ, MACIEJ PILARCZYK, ZBIGNIEW TUREK

Logitech

Sponsorem konkursu jest firma Logitech
www.logitech.pl

- **Dobre:** Tryb Dynasty Mode, wzorcowe wykorzystanie licencji, sporo możliwości rozegrania akcji.
- **Złe:** Kamera często nie nadąża za akcją, a zawodnicy bezsensownie zatrzymują się podczas łapania piłki w kontrze.
- **Brzydkie:** Przeskoki animacji podczas przejść pomiędzy różnymi zagraniami. W Europie nie ma trybu Online na PS2.



NBA Live 2004

Listopad to najbardziej usportowiony miesiąc w roku. Jakoś tak się dziwnie składa, że gdy tylko kończy się pogoda umożliwiająca granie na świeżym powietrzu, natychmiast zasypują nas gry o tematyce sportowej.

Kolejnym powodem zapewne jest to, że sezon w lidze NBA czy NHL zaczyna się właśnie jesienią. Pewnie ważniejszym. Tak czy inaczej, kolejny rok przynosi nową odsłonę NBA Live. A seria zdaje się rozwijać zeszłoroczny pomysł na kontrolowanie zwodów przy pomocy prawej gałki analogowej - tzw. Freestyle Control.
NBA Live to seria znana niemal każdemu graczowi konsolowemu czy komputerowemu na świecie. Przez długi czas pozostawała niemal niezmieniona - uaktualniano tylko składy i coś tam nieśmiało poprawiano. Dopiero gdy na rynek przebojem weszła narodzona na Dreamcaście seria NBA 2K (obecnie przemianowana na ESPN NBA), programiści z EA Sports postanowili coś zmienić. I trzeba przyznać, że w zasadzie im się udało. Choć oczywiście nie do końca, bo kilka starych grzeszków Live'a pozostało.
Ale od początku - oprawa NBA Live jest jak zawsze nienaganna. Proste i funkcjonalne, choć nie pozbawione urody menusy, w tle przygrywa oczywiście hip-hop i to w niezłym wydaniu, bo rymują między innymi Black Eyed Peas, Mobb Deep, Sean Paul, Dilated People, a kilka kawałków zostało nagranych wyłącznie dla NBA Live 2004. Komentatorzy to również elita - Marv Albert i Mike Fratello. Czyli pod względem wpompowanej w produkcję, licencję i całą otoczkę kasy jest dobrze. EA Sports nie oszczędza, bo i nie ma powodu - gry z tej serii zawsze sprzedają się przynajmniej bardzo dobrze, o ile nie rewelacyjnie.
Graficznie też jest spoko. Modele postaci są wiarygodne, łatwo rozpoznać zawodników po twarzy czy choćby budowie ciała. Są tatuaże, koszulki siateczkowe, opaski, fryzury a la kaczan kukurydzy, afrosy i tak dalej. A także buty - Nike za „drobną" opłatą pozwoliło na umieszczenie w grze swoich butów. Są nowe, futurystyczne Shoxy oraz kilka modeli Air Jordanów. Fajnie. Hale też wyglądają jak trzeba, publika jest w miarę żywa (tzn. wygląda jak żywa i reaguje jak żywa). Natomiast w kwestii animacji - cóż, nie da się ukryć, że kilka zgrzytów się znajdzie. Nie wszystkie przejścia od biegu do rzutu czy innych zagrań są płynne i nienaganne. Widać, że czasami animacja jest skokowa. A już zupełnie niewiarygodne jest przyjmowanie piłki w biegu w kierunku „od kosza", odbicie w tył z obrotem i paczka lub nagłe przeskoki zawodników przy podwajaniu - najpierw za plecami jest dwóch, a w następnym ułamku sekundy jeden z nich jest przed naszym zawodnikiem i zabiera mu piłkę. No i nie ma tego jak ominąć.
Poza takimi zgrzytami jest jednak nieźle. Animacje są efektowne, w miarę naturalnie to wygląda i ogólnie jest w porządku, choć drażni trochę jazda zawodników na rolkach. Często wydawało mi się, że gracze mają w podeszwach takie małe kółeczka, na których zasuwają po parkiecie - słynne EA'owskie „lodowisko" zauważyć można nie tylko w grach z serii FIFA i... NHL oczywiście, hehe. O komentatorach i muzie już pisałem, reszcie oprawy dźwiękowej również nie da się nic zarzucić - jak zwykle wszelkie odgłosy dochodzące z parkietu oraz reakcje publiczności oddane zostały nienagannie, a z dobrym systemem głośników można się poczuć lepiej niż na niejednym rodzimym meczu koszykówki.
Dochodzimy powoli do mięska. Jak się gra w nowe NBA Live? Muszę przyznać, że mam mieszane uczucia. Są trzy elementy w grze, które nadają wprawdzie głębi, ale jednocześnie utrudniają rozgrywkę. Pierwszy to freestyle control czyli zwody pod prawą gałką. Zajmujemy się kręceniem i oglądaniem, czy zawodnikowi uda się minąć przeciwnika, zamiast wypatrywać kolegów na dobrych pozycjach. Dopóki nie nauczymy się jakie zwody wykonujemy wychylając gałkę w którymś z kierunków, jest to dość chaotyczne i mało efektywne rozwiązanie. A sprawę dodatkowo utrudnia fakt, że każdy zawodnik ma inny garnitur zwodów. Podobnie jest z tak zwaną „pozycją potrójnego zagrożenia". Po otrzymaniu piłki, ale jeszcze przed zrobieniem pierwszego kozła zawodnik może robić różne zwody - np. udawać minięcie lub rzut. To pierwsze wykonuje się znowu prawą gałą i podobnie jak ze zwodami, przy kozłowaniu każdy gracz ma inne zagrania do dyspozycji. Zwód do rzutu wykonuje się oczywiście przyciskiem odpowiedzialnym za rzut, ale... Teraz są dwa takie przyciski, a do zwodów działa tylko jeden – ten od normalnego rzutu z wyskoku. Ten drugi odpowiada za wejście pod kosz i rzut „kelnerski' lub paczkę. To w sumie całkiem dobre rozwiązanie, ale wymaga przyzwyczajenia.
Ostatnim nowym zagraniem jest umieszczony pod trójkątem naskok na obie nogi połączony z próbą minięcia. Z tej pozycji można podać, rzucić normalnie lub kelnerem/paczką. Ale to zagranie u środkowych jest zagraniem, które określiłem mianem - siłowy pivot. Shaq często wykonuje ten manewr - obrót na jednej z nóg połączony z przepchnięciem przeciwnika i wejściem pod kosz. Bardzo to wszystko użyteczne i fajnie, że postarano się urozmaicić zabawę, ale potrzeba trochę czasu, żeby to wszystko opanować. Co nie znaczy, że to źle oczywiście. Z dobrych rzeczy zauważyłem jeszcze, że gra obronna konsoli nieco się poprawiła. Na wyższych poziomach trudności niełatwo jest znaleźć dobrą pozycję do rzutu, a i straty przy podaniach potrafią być zmorą.
Co mnie denerwuje: obrońca bardzo łatwo odpycha naszego zawodnika podczas kozłowania, a raczej nasz gracz się od niego po prostu odbija. Również granie twarzą do kosza nie jest łatwe - co byśmy nie robili, sterowany przez nas koszykarz będzie próbował odwracać się plecami od obrońcy. A to w momencie, kiedy odpalimy jakiś drybling może skończyć się wypadnięciem za linię. Niezamierzonym, oczywiście. W ogóle te zdefiniowane animacje nie zawsze się sprawdzają: widziałem zawodników, którzy musieli kończyć rzut zza tablicy, więc rzucali przez nią, a piłka i tak jakoś przenikała i wpadała do kosza. Nie wspomnę nawet o tym, że w miarę często ręce zawodników przenikają przez tablicę, obręcz, przeciwników i tak dalej.

I tylko dwie sprawy jeszcze z tych wadliwych - problem z kontratakami jest taki, że odbierający podanie zawsze stara się odwrócić przodem do piłki, a potem wcale nie chce biec dalej, więc przeciwnicy go dopadają i wyprzedzają. Drażniące, bo wiele punktów przez to się traci (a raczej ich nie zdobywa). Ostatnim mankamentem jest praca kamery zwanej Baseline czyli takiej, która pokazuje akcję zza pleców zawodników będących w ataku. Jak wiadomo musi się ona obracać - gdy atakujemy kosz jest przed naszymi graczami, a gdy bronimy, to za ich plecami, w głębi ekranu.
I o ten obrót wszystko się rozchodzi - akcja nie jest w trakcie obrotu „zamrażana", więc czasami po prostu gubi wydarzenia z oczu.
NBA Live 2004 ma te same wady, które prześladują serię od lat. Animacja jest momentami drewniana, a przeskoki i rwanie ruchów potrafią być denerwujące. Ale ma też mnóstwo zalet - świetna oprawa całości oraz dość skomplikowany, ale po pewnym czasie odpłacający użytecznością system sterowania. Niezły jest także poziom inteligencji graczy z drużyny i przeciwników. Ale prawdziwą rewelacją jest świetny tryb Dynasty Mode, który pozwala poprowadzić ulubioną drużynę do supremacji w lidze i może się ona ciągnąć przez naprawdę wiele sezonów. W tym roku Live jest naprawdę solidne i gdy ktoś nie ma tak pedantycznego podejścia do symulacji koszykówki jak niżej podpisany, to większości wad zapewne nawet nie zauważy. Jest dobrze, ale ciekawe, co na to Sega z ESPN NBA 2004?

Marcellus

PS2 i Xbox — *Bardzo dobra koszykówka, choć nie bez wad.*

- *Wydawca:* EA Sports
- *Producent:* EA Canada
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc.*

8.4

- **Dobre:** Tryb Dynasty Mode, multiplayerowa młóca na lodowisku i łatwe sterowanie.
- **Złe:** Hmm... Nic takiego nie wypatrzyłem.
- **Brzydkie:** Okazjonalne zwolnienia. Niekiedy utrudniona widoczność i chaos na lodzie, ale to przecież hokej! Brak trybu Online na PS2 w Europie.

NHL 2004

Serialu sportowego ciąg dalszy. Tym razem czas na kilka bodiczków, lutowanie się po gębach, no i oczywiście jeżdżenie na łyżwach, a także okładanie w równym stopniu przeciwników i krążka zagiętym kijem.

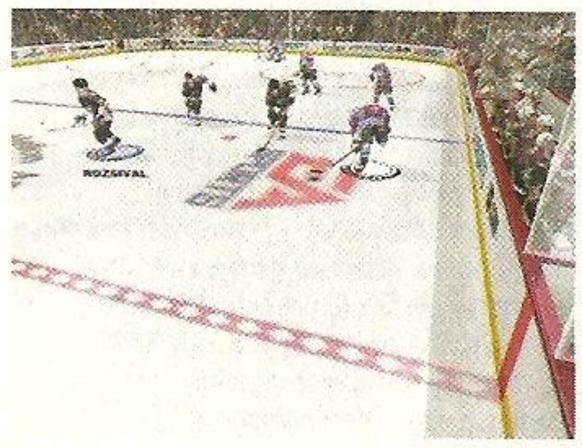
Zeszłoroczna edycja hokeja od EA Sports została dobrze przyjęta przez graczy, choć wielu purystów krzywiło się na zbyt arcade'owe podejście do zabawy. Tym razem jest jednak zupełnie inaczej - na poprzedniej części zbudowano grę, która spokojnie może aspirować do miana symulatora i tym samym konkurować z ESPN NHL Hockey od Segi.

W tym sezonie NHL 2004 to naprawdę zupełnie inna bajka - nastawiona o wiele bardziej defensywnie, a żeby wygrywać trzeba grać szybko, sprytnie i wykorzystując wszystkie dostępne zagrania. A jest tego trochę. Główną rolę odgrywa oczywiście umiejscowione pod prawą gałką Freestyle Control, które w ataku służy do zwodów, a w obronie do popychania, przewracania i innych przyjętych w hokeju sposobów walki o krążek. Jest brutalnie. Jednak w przeciwieństwie do takiego choćby NBA Live da się grać nie wykorzystując dobrodziejstw prawej gałki, bo wszystkie potrzebne zagrania są dostępne także pod przyciskami. Tyle, że uproszczone, nadające się do meczów nastawionych na zdobywanie bramek i bez zasad oraz oczywiście przydatne dla graczy początkujących. Natomiast doświadczony gracz z NHL 2004 wyciśnie o wiele więcej.

Dynasty Mode, czyli firmowy znak najnowszych produkcji EA Sports jest obecny również w NHL 2004. To dobra informacja dla fanów którejś z wielu drużyn NHL. Będą mogli objąć nad klubem władzę niemal absolutną - ustalać ceny biletów, kolory siedzeń na widowni, że o bardziej istotnych elementach, takich jak kupowanie zawodników, zatrudnianie trenerów i ustalanie taktyki nie wspomnę.

A jak ktoś będzie miał ochotę stworzyć od podstaw (łącznie z nazwą i godłem) własną drużynę i wprowadzić ją na szczyt NHL, to również jest to możliwe. Reszta trybów jest w miarę standardowa dla wszelkich produkcji spod znaku EA Sports, ale miłym dodatkiem dla fanów europejskiego hokeja jest obecność trzech lig - niemieckiej, fińskiej i szwedzkiej.

Jeżeli idzie o samo mięsko, czyli jak się gra w nowego NHL'a... Muszę przyznać, że wciąga i na szczęście wcale nie jest łatwy. Na każdą bramkę trzeba ciężko zapracować - sprytnie podawać, przewidywać wydarzenia na boisku i błyskawicznie podejmować decyzje. Wprawdzie wiele goli pada w dość przypadkowych sytuacjach, ale taki jest właśnie hokej - zamieszanie i tłok pod bramką przeciwnika czy strzał znikąd. Jednak gdy zorganizujemy jakiś ładny atak i umieścimy krążek w siatce, satysfakcja jest naprawdę duża. Przeciwnik nie odpuszcza nawet na chwilę, a lodowisko aż trzeszczy od nadmiaru akcji. NHL jest fizyczne do bólu i naprawdę rzadko zdarza się, żeby w czasie meczu nie doszło do choćby jednej bójki. No chyba, że zdecydujemy nie brać w niej udziału, bo jest taka możliwość - gdy dwóch zawodników wkurzy się na siebie, na dole pojawiają się ikonki z napisem Fight, a naszym zadaniem jest jedynie potwierdzenie chęci skopania komuś tyłka. Oczywiście bójka wiąże się z wykluczeniem obu graczy na pięć minut, więc czasami lepiej nie brać w niej udziału. Albo wtedy gdy nasz zawodnik nie jest zabijaką, a stanie naprzeciw kogoś pokroju Krzysztofa Oliwy z Calgary Flames - czyli człowieka od zaprowadzania porządku na lodzie i stawania w obronie mniejszych graczy. Choć w hokeju raczej nie ma słabych fizycznie gości - zazwyczaj mierzą powyżej 180 centymetrów i ważą ponad dziewięćdziesiąt kilo, to taki Oliwa, który mierzy 196 centymetrów i waży 111 kilo potrafi przywalić każdemu. Nasz chłopak! Aha, miałem wspomnieć o tym jak się bije - jest to proste, ale skuteczne i nawet nie bardzo chaotyczne. Są dwa ciosy: w łeb oraz w nerę i to wystarcza, ale jest również możliwość blokowania. Gdy nauczyłem się bronić, to nawet walka z zabijakami nie jest straszna - po upływie pewnego czasu wkraczają sędziowie i rozdzielają hokeistów, więc możne przetrwać bez większego uszczerbku na zdrowiu.



NHL 2004 wygląda naprawdę ślicznie. Na pierwszy rzut oka ciężko to jednak dostrzec, bo kamera pokazuje całkiem spory wycinek lodowiska. Dopiero na zbliżeniach widać, że sporo mocy obliczeniowej poszło na wygląd zawodników, animacje i szczegóły stroju. Fajnie to wygląda. Ale z dalekiego ujęcia też jest spoko - łyżwy rysują lodowisko, spod ich ostrzy tryskają chmury zimnych kryształków.

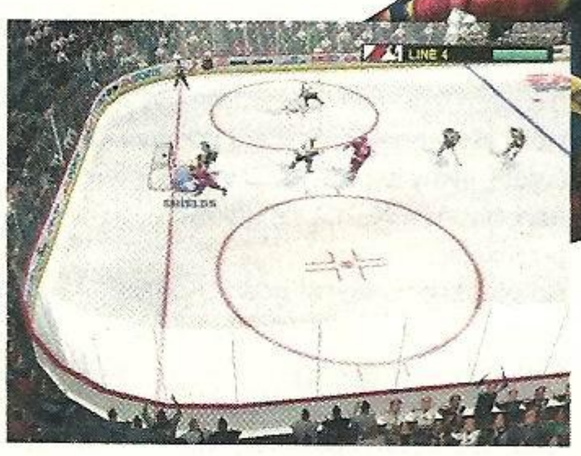
Animacja zawodników wygląda bardzo realistycznie, a sposób, w jaki została oddana bezwładność przy np. zawracaniu czy zmianie kierunku zasługuje na pochwałę.

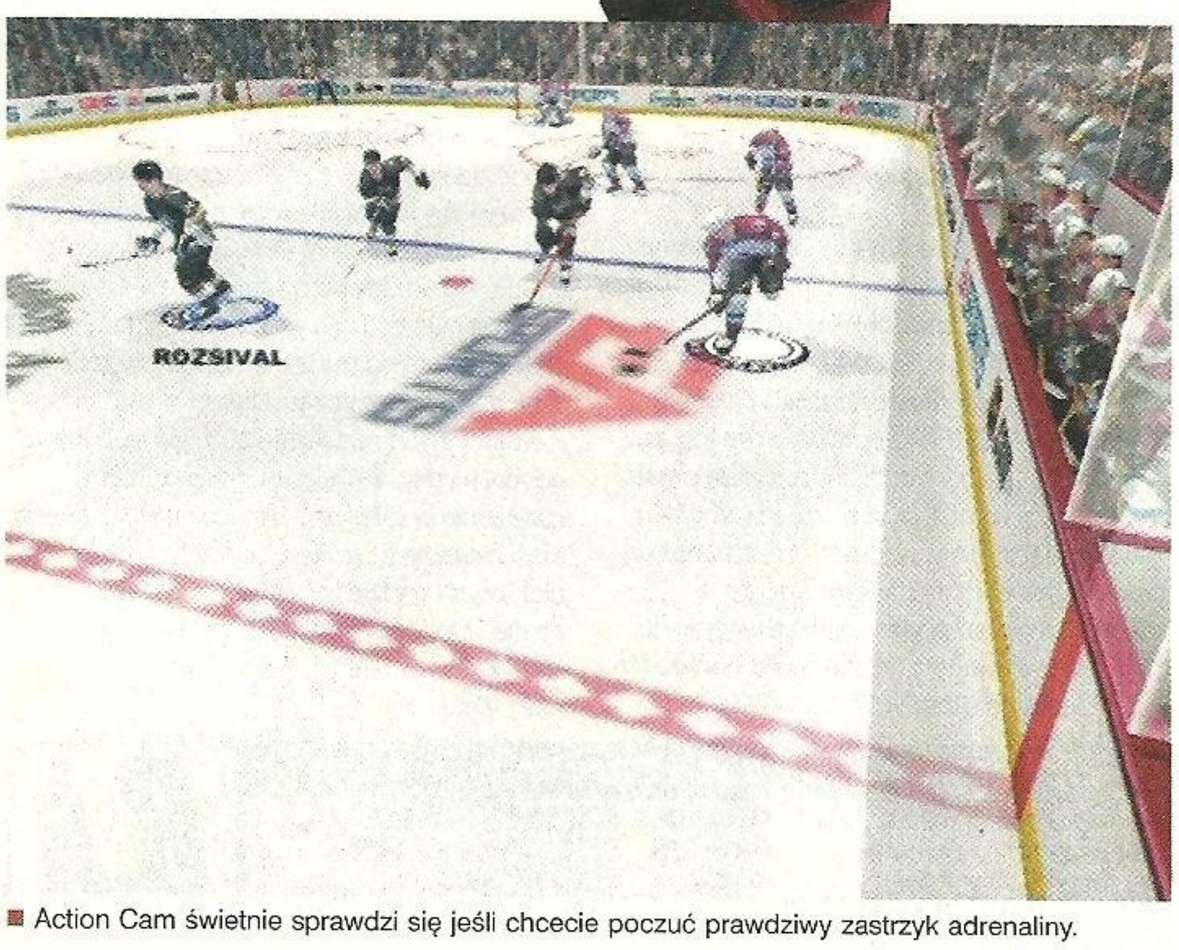
Jednym z dwóch problemów jest czasami widoczność - zawodnicy w tłoku zasłaniają krążek, a czasami zdarza się, że jakieś wyskakujące menu z informacją o statystykach zasłoni naszego gracza. A drugim okazjonalne przycięcia animacji, gdy akcja się zaognia. No cóż, da się z tym żyć, ale czasami denerwuje. A swoją drogą krążek powinien być otoczony jakąś poświatą i zostawiać delikatną smugę, żeby łatwiej go było zlokalizować. Ucieszył mnie natomiast fakt, że scenki przerywnikowe nie są już tak częste jak w zeszłym roku - nie przerywają akcji co pięć sekund i są raczej krótkie.

Dźwięk jak zwykle w wykonaniu EA Sports nie ma wad, komentatorzy są kompetentni i rzeczowi, publika szaleje, a zderzenia potężnych hokeistów, trzask kija przy uderzeniu o krążek czy zgrzyt łyżew po lodzie brzmi po prostu perfekcyjnie. Dźwiękowcy z EA Sports to, co robią, robią świetnie.

NHL 2004 to naprawdę solidny kawał lodowego tortu. Ładny, smaczny i długo można go konsumować. Jedyną konkurencją jest wspomniane ESPN NHL Hockey, ale tego jeszcze niestety nie miałem okazji sprawdzić. Na razie na tronie zasiada więc produkcja EA Sports.

Marcellus





■ Action Cam świetnie sprawdzi się jeśli chcecie poczuć prawdziwy zastrzyk adrenaliny.

PS2 i Xbox — *Najlepszy hokej na PS2 i Xboxa.*

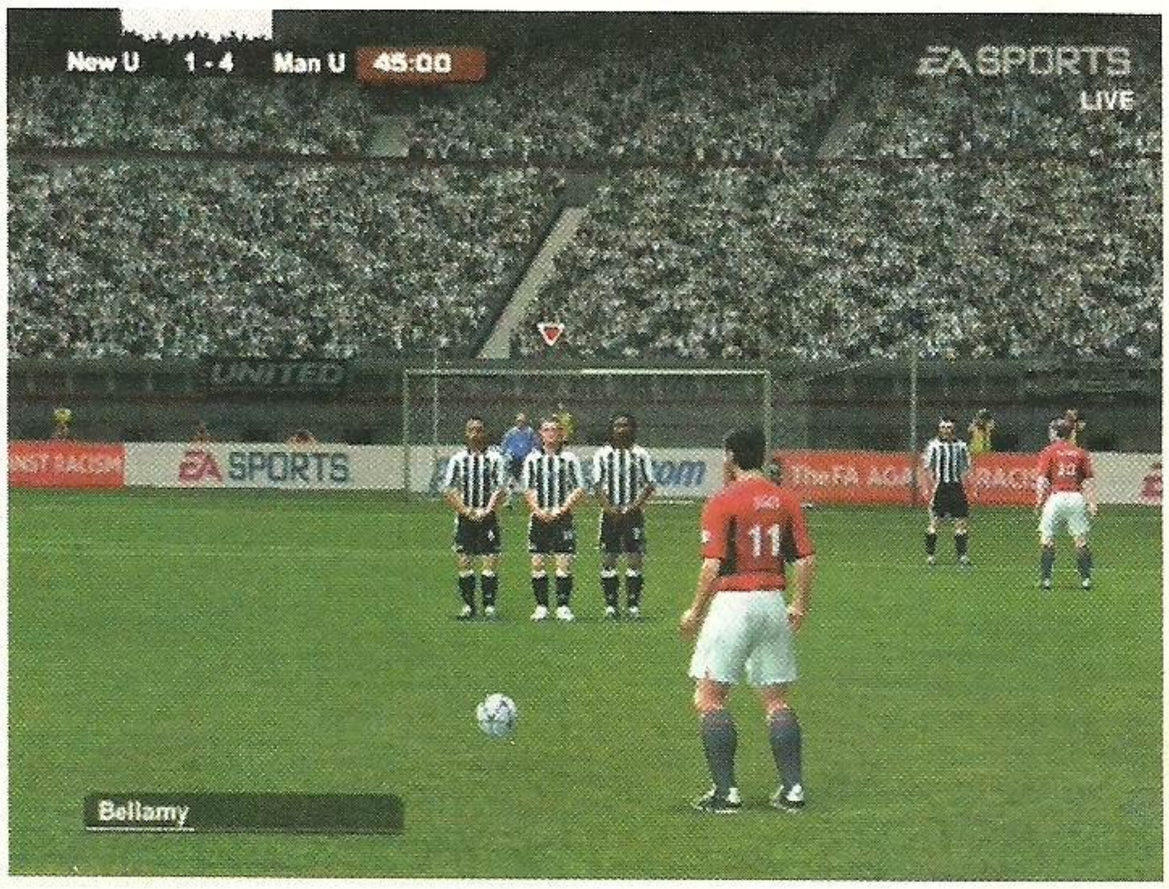
- *Wydawca:* EA Canada
- *Producent:* EA Sports
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.5

Wykorzystuje: *DShock 2, MemCard 8MB, Dolby PL2 (PS2) i 5.1 (Xbox)*

- **Dobre:** Licencje, wszystkie najważniejsze ligi europejskie, oprawa, soundtrack, grafika...
- **Złe:** ... niegrywalna, Off the Ball to słabe rozwiązanie, a bez niego grać się nie da, bo SI graczy nie istnieje.
- **Brzydkie:** Przycięcia animacji, które - od dziwo - zdarzają się tym częściej, im dłużej gramy.



FIFA 2004

No i stało się. Mam najnowszą kopaną piłkę od Electronic Arts. Tylko dlaczego mnie to zupełnie nie cieszy? Nawet nie smuci - po prostu, ani ziębi, ani grzeje.

O tak, FIFA niewątpliwie jest najlepsza pod względem licencji, ogólnej prezencji gry, hitowego soundtracku i tak dalej. Ale, no cóż - jakby to delikatnie powiedzieć... FIFA ssie. Programiści z Electronic Arts chyba naprawdę nie wiedzą, czego chcą. Poprzednie edycje tej serii dość powszechnie krytykowano za prostotę rozgrywki, choć kupującym raczej to nie przeszkadzało. Ciekawe, co powiedzą teraz, gdy FIFA zmieniła się w jakiegoś zupełnie niegrywalnego i nadmiernie skomplikowanego potworka. Być może nie powinienem jej oceniać tuż po graniu w Pro Evbolution Soccer 3, ale tak zupełnie przypadkiem się stało i porównanie wygląda miażdżąco. To, co w tym roku zaprezentowali nam programiści z EA Sports można określić krótko - przerost formy nad treścią.

FIFA 2004 dumnie obnosi się z nowym sposobem sterowania, zwanym Off the Ball. Co on daje? Już mówię: lewą gałką sterujemy zawodnikiem będącym aktualnie przy piłce; po naciśnięciu L2 nad trzema innym zawodnikami naszej drużyny pojawiają się ikonki z numerami od 1 do 3. Przyciskiem L2 przełączamy się pomiędzy nimi (cały czas sterując zawodnikiem z piłką), zaś prawą gałką możemy jednego z wybranych zawodników wysłać w pożądanym przez nas kierunku. Następnie możemy mu posłać piłkę górą lub dołem, na dobiegnięcie. Brzmi nieźle, ale wyobraźcie sobie to rozdwojenie jaźni - musimy sterować dwoma zawodnikami jednocześnie, co można porównać do łapania dwóch srok zza ogon lub do klepania się w głowę jedną dłonią i jednoczesnego głaskania po brzuchu drugą. Da się, ale łatwo nie jest, a o intuicyjności takiego rozwiązania nie ma co wspominać.

Off the Ball ma też inne zastosowania (o nich za moment), a także skutki. Żeby dało się w ogóle zastosować to nowe, rewolucyjne sterowanie, programiści musieli poważnie zmniejszyć szybkość rozgrywki. Wiadomo dlaczego - gdyby gra była szybsza, to w żaden sposób nie moglibyśmy ogarnąć kontrolowania tylu zawodników na raz. Gdy dla porównania włączyłem Pro Evo 3 byłem w szoku - akcja w produkcji Konami jest przynajmniej dwa razy szybsza. Mówiąc krótko: FIFA się wlecze jak żółw. Normalne poruszanie się przypomina dreptanie w miejscu, a z kolei bieg jest tak szybki, jak zwykły bieg z piłką w Pro Evo. Wiem, FIFA próbuje być poważna, taktyczna i przemyślana, ale to przynosi jakieś opłakane skutki. Zabawie brakuje polotu, szybkości i nie wygląda ona nawet jak prawdziwy mecz piłkarski. Wyobraźcie sobie - w jednej chwili musimy zauważyć zawodnika na dogodnej pozycji, uruchomić Off the Ball, wyczaić jaki ma numer, jeżeli trójkę to się na niego przełączyć, a następnie wysłać go w pożądanym kierunku prawą gałką i szybko wcisnąć podanie, do czego trzeba przeskoczyć z prawego analoga z powrotem na przyciski... Ufff, bardziej skomplikowanie już się chyba nie da.

Kolejnym skutkiem zastosowania rewelacyjnego zdaniem twórców rozwiązania jest niemal zupełny brak ruchu na boisku - napastnicy stoją jak kołki i czekają aż ich uruchomimy, a że ja osobiście nie miałem ochoty korzystać z Off the Ball i nabawić się tym samym rozdwojenia jaźni, to męczyłem się potwornie czekając, aż ktoś raczy się ruszyć. Inne zastosowania OtB są takie - można przywołać zawodnika do pomocy w obronie (no wreszcie) oraz sterować zawodnikiem przy wybijaniu kornerów czy dośrodkowaniach z rzutów wolnych. Nowa FIFA proponuje następujące rozwiązanie tych dwóch aspektów gry. Na początku wybieramy sposób wykonania np. kornera - możemy grać piłkę dochodzącą na krótki słupek lub na środek pola karnego czy odchodzącą na długi (jest też kilka innych sposobów, ale o nich nie będę wspominał). Potem wybieramy zawodnika oznaczonego ikonką i nim będziemy sterować (podczas gdy dośrodkowanie jest całkowicie automatyczne!). Naszym zadaniem jest przedarcie się do zaznaczonego na boisku miejsca, w które zmierza piłka. A obrońca nam to utrudnia. Można się więc przepychać i robić zwody prawą gałką, zarówno gdy bronimy i atakujemy. Być może fajnie to wygląda na papierze, ale w praniu sprawdza się średnio. W takich sytuacjach mamy bowiem inne ujęcie kamery - bardzo bliskie i wszystko ładnie widać, ale po dotknięciu piłki przez któregoś z zawodników widok zmienia się na normalny, co powoduje, że nagle nie wiemy, co się dzieje i gdzie u licha jest piłka. Moim zdaniem FIFA to porażka - gra jest za mało intuicyjna, za bardzo komplikuje prostą zabawę w piłkę nożną, gdzie sterujemy tym zawodnikiem, który ma piłkę, a reszta naszej drużyny stara się nam w tym pomóc, ustawiając się do podań czy wybiegając do podań na wolne pole. W ten sposób koderzy sprytnie ominęli sprawę SI pozostałych graczy, bo to przecież my mamy nimi sterować. Bzdura po prostu.

Graficznie FIFA jest oczywiście dobra, ładne postacie zawodników, obłędna prezentacja meczu, przerywniki, duperelki. Animacja też niczego sobie - zawodnicy ruszają się całkiem zgrabnie i mają spory arsenał ruchów i zagrań. Jednak z płynnością bywają problemy - gra gubi klatki animacji. Zdecydowanie za często i za gwałtownie, a przycięcia bywają potężne. Dźwięk to pierwsza liga - fajny komentarz, przyśpiewki kibiców i w ogóle atmosfera sportowego święta, jakby to powiedział jakiś komentator. Rzeczywiście nie ma się do czego przyczepić.

No cóż, znowu się nie udało. Konami znalazło złoty środek, który sprawił, że ich piłka nożna nie tylko jest grywalna, intuicyjna, prosta, ale jednocześnie głęboka, taktyczna i realistyczna, aż do bólu. A teraz tylko ulepsza dopracowaną już formułę. EA Sports nadal nie wie, gdzie ten środek się znajduje, a coroczna próba znalezienia go kończy się fiaskiem - FIFA ma wszystko, licencję, składy (choć gdzie jest Svitlica!?), oprawę, dźwięk, ale grywalności na składzie niestety brak. Moje zdanie jest takie - EA Sports powinno skupić się na dopracowaniu jednej z edycji i nie zmieniać co roku prawie wszystkiego. Tak, wiem, że na pudełku marnie wygląda brak napisów krzyczących o nowych rewolucyjnych rozwiązaniach, ale obecna edycja wygląda jak, za przeproszeniem, rzeźbienie w ciepłym... A możliwość grania w sieci niewiele tu zmienia, choć być może dla niektórych będzie to argument za. Tylko po co się w to ładować, skoro zabawa jest kiepska?

Marcellus

■ Nowy system sterowania nie sprawdza się w akcji. Niepotrzebnie komplikuje i zwalnia zabawę.

PlayStation 2 *Przy PES3 porażka. Bez niego... ujdzie w tłoku.*

- ***Wydawca:*** *Electronic Arts*
- ***Producent:*** *EA Sports*
- ***Liczba graczy:*** *1-8*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *DShock2, MemCard 8Mb, NetAdaptor* ***Nadciąga na:*** *Xbox, GCN*

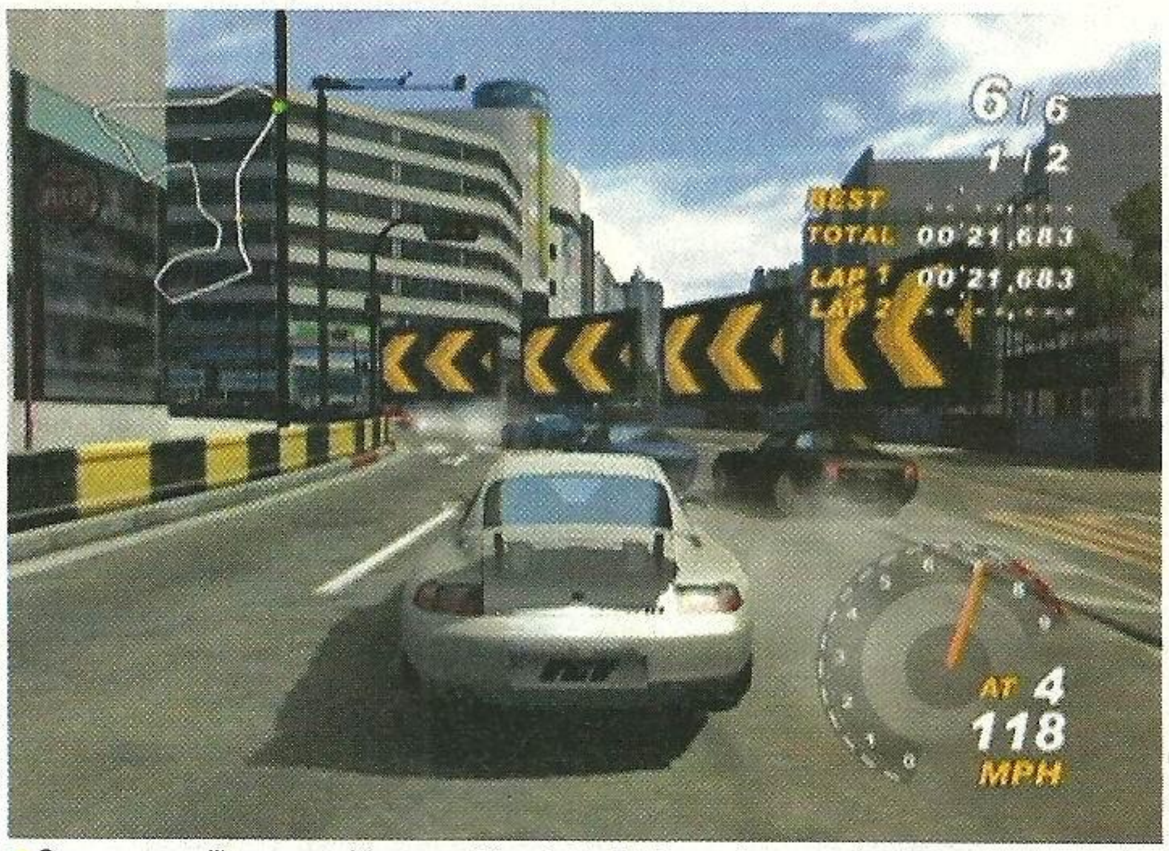
6.5

Group S Challenge

Jezus leczył konopiami indyjskimi.

...

Tak przynajmniej uważa jeden z naukowców amerykańskich i nikt mu nie wmówi, że było inaczej.



Capcom zawalił sprawę z Xboxem - Dino Crisis 3 i Group S to przeciętniaki.

Wiadomo już zatem czemu przypisać te wszystkie olśnienia i ozdrowienia. Metoda wzbudzenia sensacji była tu prosta, jak zwykle – wziąć kilka chwytliwych elementów i połączyć je ze sobą. Podobnie zadziałała firma Capcom tworząc nowy tytuł wyścigowy na Xboxa o dźwięcznej i dziwnej zarazem nazwie Group S Challenge.

Streszczając do minimum ideę gry: jest to ubogi kuzyn Gran Turismo na PlayStation 2. Są różne marki samochodów Nissan, Subaru, Toyota, Ford i parę innych, my jeździmy i kupujemy coraz to lepsze furki. Złośliwości zostawmy sobie na koniec, zacznijmy więc od tego, co w grze jest dobre. Fajna jest grafika. Xbox poczyna sobie raźno i kuksaniec w żebra temu, kto powie, że tu Japończycy się nie przyłożyli. Trasy są ładne, podciągnięto kolorystykę – wszystko wygląda bardzo naturalnie.

Tła – co prawda momentami rysują się „na wizji", ale są naprawdę wypracowane. Popatrzcie zresztą na obrazki. Dźwięki i odgłosy jazdy są także na zupełnie niezłym poziomie. Silniki brzmią jak trzeba, zderzenia także. Muzyka – mieszanka rocka i techno – natomiast absolutnie nie. Nadaje się jedynie do wyłączenia.

Niestety najgorzej z całej gry wyszła na tym wszystkim grywalność. Pierwszy i podstawowy zarzut, to koszmarne poślizgi. Samochodów – jakie by nie były – po prostu nie daje się prowadzić. To, co prezentowało WRC2, to i tak przy tym super przyczepność. Tutaj jeden poślizg i błąkasz się po barierkach niemal do końca wyścigu. Momentami wydaje się, że samochodzik już powinien się zatrzymać, obrócić na swoją drogę, jechać prosto... Nic z tego. Jakaś dziwna siła właśnie w tym momencie każe mu po raz kolejny wyrwać się do szaleńczych parad przez drogę. Po wtóre przeciwnicy. Początkowo zabawa niewiele ma wspólnego z wyścigiem. Pierwsze zawody to jakieś przepychanki i rozbijanki. Jakby nikomu nie zależało na objęciu pozycji lidera. Nikomu oprócz nas, oczywiście. Po kilku wyścigach zaczyna się natomiast Sajgon. Samochody kluczą, kombinują, ustawiają się – skok jakościowy zdecydowanie szybszy, niż krzywa uczenia się u gracza. W tym miejscu utyka się na kilka dobrych godzin. Do tego dodajmy jeszcze, że autorzy nie uwzględnili potrzeb tych, którzy lubią ustawiać sobie liczbę okrążeń podczas wyścigu. A co jeśli nie chcemy oglądać replayów? Na stałe ich nie wyłączymy, dodatkowo żeby zrezygnować z oglądania za każdym razem trzeba nawciskać się do znudzenia.

Zaczęliśmy od samochodów, to i na nich skończmy. Choć wydaje się, że poszczególne modele powinny się między sobą znacząco różnić, nie dopatrzycie się tego w Group S Challenge. Pojazdy dosłownie działają jak chcą. I co z tym teraz zrobić? Po pierwsze trzeba było nie wzorować się tak silnie na Gran Turismo.

Znacznie lepszym pomysłem byłoby stworzenie jakiejś zupełnie własnej ścigałki, Capcom przecież na to stać. Jakby za bardzo zagapili się w wyduszenie możliwości graficznych z Xboxa. Faktycznie wyszło im to niezgorzej, tylko, że gra oprócz oglądania, musi się także nadawać do zabawy. A tu – niestety – klapa. Od zbyt szybko rosnącego poziomu trudności, przez ślizgawki na torach. Patrzenie na Group S Challenge to przyjemność, ale trzymanie joypada rodzi jedynie frustrację i nerwy. Szkoda, bo mógł to być naprawdę wymiatacz!

Grabarz

Xbox — *Miało być Gran Turismo, ale... nie wyszło.*

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1-2

Wykorzystuje: Dolby Digital 5.1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.2

NHL Hitz Pro

Mało jest gier sportowych zapewniających godziwą rozrywkę zarówno zagorzałym fanom danej dyscypliny, jak i przeciętnym odbiorcom gier nastawionym na szybką i bezstresową akcję. NHL Hitz Pro jest właśnie jedną z nich!

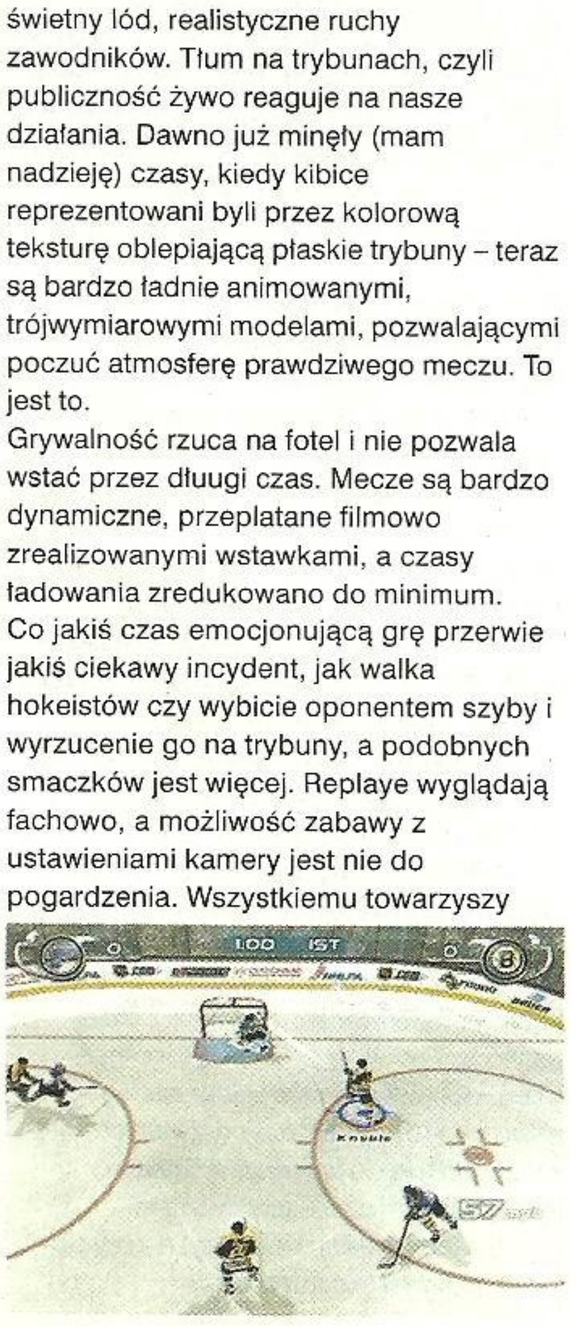
Świetny, przejrzysty tutorial prowadzony przez gwiazdy hokeja wprowadzi gracza w tajniki sterowania. Jest ono przejrzyste, intuicyjne i w związku z tym bardzo wygodne. Już po kilku minutach treningu całkiem zielony gracz opanuje wszystkie podstawowe techniki oraz – najprawdopodobniej – połknie bakcyla, który każe mu trenować i doskonalić je przez najbliższe godziny, dni, tygodnie. To jest właśnie siłą tej gry. Choć, rzecz jasna, nie tylko to.

Bogactwo innych opcji jest budujące. Rozgrywka w trybie single jest wyjątkowo rozbudowana - do wyboru jest kilka trybów (m. in. Exhibition, Season/Playoffs), z których na największą uwagę zasługuje Franchise oraz Pick-Up Game. Ten pierwszy pozwoli graczowi poprowadzić swoją własną, fikcyjną drużynę na szczyty list ligi NHL. Możemy wybrać nawet logo dla swego teamu! Pick-Up to nic innego jak amatorskie rozgrywki, na przykład na lodowisku w parku czy na parkingu, gdzie spotkać się może drużyna mechaników z ekipą lokalnego baru lub inną, z podobnej 'ligi'. Oczywiście otoczenie, stroje, nawet dźwięki, wszystko jest odpowiednie do zachowania klimatu.

Mnogość ustawień i modyfikatorów zasługuje na pochwałę. Skonfigurować można niemal wszystko, co może mieć wpływ na rozgrywane mecze. O takich oczywistych rzeczach jak możliwość ustalenia obowiązujących reguł nawet nie wspominam.

Wersja na PS2 prezentuje się najgorzej. Nie są to na szczęście istotne różnice - nieco mniej wyraźna grafika i delikatne utraty płynności (najczęściej podczas powtórek) nie przeszkadzają w zabawie ani trochę. Ogólnie grafika prezentuje się znakomicie: ładne modele, tesktury, świetny lód, realistyczne ruchy zawodników. Tłum na trybunach, czyli publiczność żywo reaguje na nasze działania. Dawno już minęły (mam nadzieję) czasy, kiedy kibice reprezentowani byli przez kolorową teksturę oblepiającą płaskie trybuny – teraz są bardzo ładnie animowanymi, trójwymiarowymi modelami, pozwalającymi poczuć atmosferę prawdziwego meczu. To jest to.

Grywalność rzuca na fotel i nie pozwala wstać przez dłuugi czas. Mecze są bardzo dynamiczne, przeplatane filmowo zrealizowanymi wstawkami, a czasy ładowania zredukowano do minimum. Co jakiś czas emocjonującą grę przerwie jakiś ciekawy incydent, jak walka hokeistów czy wybicie oponentem szyby i wyrzucenie go na trybuny, a podobnych smaczków jest więcej. Replaye wyglądają fachowo, a możliwość zabawy z ustawieniami kamery jest nie do pogardzenia. Wszystkiemu towarzyszy doskonały głos komentatora oraz cała gama dźwięków, jakie możemy usłyszeć podczas prawdziwych hokejowych zmagań. Po prostu nie chce się kończyć zabawy!



Midway zostało zmuszone do większego ukłonu w stronę realizmu przez właścicieli ligi NHL.

Tryb multiplayer, pozwalający na „uwiązanie" do konsoli do czterech graczy, czyni z nowej odsłony NHL Hitz prawdziwy pożeracz czasu i niesamowicie miodną grę na wszelkiego typu imprezy czy spotkania. O możliwości gry w Sieci (PS2) nie ma sensu się rozpisywać.

Już od dwóch lat Midway bawi graczy serią NHL Hitz, która w tym roku zyskała sobie słówko „Pro" w tytule. Jak się okazuje nie jest to jedynie chwyt reklamowy, gdyż mamy do czynienia z naprawdę wyśmienitą pozycją, będącą ukoronowaniem serii. Jeżeli poprzednie odsłony tej gry przypadły Wam do gustu, tu możecie liczyć na jeszcze więcej tego samego, w lepszej oprawie, wzbogaconego o nowe opcje i możliwości. Bez wątpienia NHL Hitz Pro jest jedną z najlepszych gier sportowych dostępnych na rynku, a gdyby nie NHL od Electronic Arts, która jest nadzwyczaj dobrą serią, oraz ESPN NHL Hockey od Segi (recenzja za miesiąc), byłby to najlepszy hokej na konsole. A tak, pozostaje bez wątpienia w tej wielkiej trójce. Na którym miejscu? To zależy od indywidualnych preferencji.

Gangsta

PS2, Xbox, GCN — *Zręcznościowy ale także i głeboki.*

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Midway
- *Liczba graczy:* 1-4

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.5

- **Dobre:** Niemal wszystko. Bogata oprawa, humor, tony miodu. Dwa razy więcej etapów, nowe gadżety, bronie, mini-gierki. Ach!
- **Złe:** Nie mam jej nic poważnego do zarzucenia.
- **Brzydkie:** Muzyka w kilku etapach odstaje od niezmiernie wysokiego poziomu tej produkcji.

Ratchet & Clank 2 Locked and Loaded

To nie Insomniac, ale Naughty Dog odsłonił przede mną świat trójwymiarowych platformówek. Kiedy na Nintendo 64 szalał Mario, na PlayStation dane mi było grać w pierwszą odsłonę serii Crash Bandicoot.

Każdy pewnie zna rudego lisa, jego kompanów i przeciwników. I choć CB był nie do końca „prawdziwą" platformówką 3D, to właśnie ta gra wyznaczała ówczesne standardy gatunku. Była po prostu świetna - nie cukierkowa, ale kolorowa i wesoła, nieco szalona, bardzo klimatyczna i niesamowicie miodna. Mimo to dało się słyszeć głosy sceptyków twierdzących, iż na PSX nie da się zrobić dobrej platformówki 3D. O tym, jak bardzo się mylili przekonały ich wkrótce takie tytuły jak choćby Gex 3D czy Spyro the Dragon produkcji grupy Insomniac, który doczekał się zresztą paru następnych części.

Na PS2 zaczęło się od nowa. Ze smutkiem przyjąłem do wiadomości, iż Naughty Dog porzuca tworzenie czwartej części przygód Crasha dla jakiegoś nowego projektu. Na szczęście CB4 okazał się dobrą grą, a do tego przed graczami jawiła się wspaniała perspektywa - jeśli bowiem twórcy jednej z najlepszych platformówek wszech czasów porzucają ją, by stworzyć coś nowego, musi to być dla nich absolutny pewniak. I był. Jak i Daxter to bohaterowie, których dziś każdy szanujący się posiadacz PlayStation 2 - nawet jeśli nie znosi gier z tego gatunku - powinien chociaż kojarzyć. Możliwości sprzętowe nowej konsoli pozwoliły autorom z stworzyć w 2001 roku najlepszą trójwymiarową platformówkę na tę konsolę. Najlepszą, do czasu Ratchet & Clank od grupy Insomniac - cóż, nie udało im się wygrać z Crashem na PS one, zrobili to później (2002), przy okazji deklasując także Jaka i Daxtera.

Misja

Ratchet i Clank to zabawny duet, w składzie mechanika pojazdów kosmicznych o kotopodobnym wyglądzie i małego, pomocnego robocika wtrącającego, co jakiś czas swe uwagi. Rezolutny Ratchet i opanowany Clank uzupełniali się doskonale podczas swojej pierwszej przygody. Dzieląc się zadaniami do wykonania, wspomagając w odpowiednich momentach i prowadząc rozbrajające dialogi stali się jednym z najbardziej charakterystycznych i znanych bohaterów gier zręcznościowych na scenie PS2. Po wydarzeniach z poprzedniej części obydwaj zażywają relaksu. W intrze części drugiej zastajemy ich podczas udzielania wywiadu dla telewizji, w którym opowiadają o swych bohaterskich dokonaniach. Jednak nie tylko my oglądamy wywiad. Także przyszły zleceniodawca patrzy w ekran TV, a następnie składa duetowi propozycję nie do odrzucenia - Ratchet ma odzyskać tajemniczy, eksperymentalny przedmiot o wyglądzie... małego, niebieskiego stworka. Został on właśnie skradziony z laboratoriów przez - jak się wydaje - naszego głównego antagonistę, który zamierza sprzedać go, równie praworządnemu jak on sam, obywatelowi. Ratchet wyrusza więc swoim pojazdem spenetrować najbliższe planety, a Clank w tym czasie zmuszony będzie zażywać relaksu w towarzystwie seksownej (dla Clanka - wnioskując po jego reakcji na jej widok) mechanicznej dziewczyny w luksusowym apartamencie. Biedaczek. Niewdzięczny los!

Kolorowe światy

Nigdy nie przepadałem za etapami w kosmicznych sceneriach w Crash Bandicoot. Niestety, w każdej kolejnej części stale powracały, co złościło mnie niezmiernie. Przed premierą pierwszej części R&C z zapowiedzi można było dowiedzieć się o akcji rozgrywającej się na wielu różnorodnych planetach, wliczając w to liczne bazy kosmiczne i im podobne miejsca. O mało nie popełniłem wtedy poważnego błędu - miałem grę w R&C po prostu sobie odpuścić. Na szczęście postanowiłem dać jej szansę i mile się rozczarowałem. Tak było i tym razem, choć już mniej więcej wiedziałem, czego można się spodziewać. Star Wars to bowiem nie tylko najeżone robotami stacje kosmiczne, ale także piękne krajobrazy i tętniące życiem krainy - niezależnie od tego czy będą to tereny pustynne, skute lodem czy tętniące dziką przyrodą. Podobnie jest w serii Ratchet & Clank. Bohaterowie odwiedzają szereg różnorodnych planet i miejsc, z których każde cechuje się unikalnym klimatem, mieszkańcami i charakterystycznymi krajobrazami. Design lokacji jest naprawdę świetny - nawet te surowe etapy nafaszerowane metalowymi platformami i windami wypadają bardzo dobrze, a jeśli pisze to taki przeciwnik kosmicznych platformówek jak ja, wydaje mi się, że ich wielbiciele po prostu rozpłyną się z zachwytu.

Kamera... akcja!

Kamera pracuje doskonale. Jedna z największych bolączek trójwymiarowych platformówek w R&C2 praktycznie nie istnieje. Być może to zaleta wzorowo zaprojektowanych poziomów, ale praktycznie ani razu nie miałem problemu z odnalezieniem właściwej ścieżki, gdyż kamera w dziewięćdziesięciu procentach przypadków zwrócona była we właściwym kierunku. Oczywiście możemy kierować nią także manualnie, przy użyciu prawej gałki analogowej, a w opcjach zdefiniować szybkość jej reakcji na nasze polecenia. Ten element jest w jak najlepszym porządku, podobnie jak wyśmienicie zrealizowane wstawki przerywnikowe. Zabawne,

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.us.playstation.com/games/SCUS-97268/** ale wygląda na to, że dopiero zacznie coś tam się dziać.

■ Z lewej - przerywnikowe poziomy shooterowe. Na górze - dobrze doładowana broń potrafi naprawdę wyczyniać cuda. Gra ma prześliczną grafikę.

wyreżyserowane z humorem i polotem. Głosy postaci brzmią świetnie - bez patrzenia na ekran można się zorientować, że Clank jest robotem; Ratchet to nieco roztrzepany, ale równy gość, a ich wrogowie są źli i brzydcy. Dubbingu nie powstydziłby się niejeden animowany film.

Innowacje

System gry nie uległ większym zmianom od czasu części poprzedniej. Brniemy przed siebie niszcząc niemal wszystko na swojej drodze, pokonując przy okazji nierówności terenu, rzucając swym kluczem w przeciwników, jeśli oczywiście nie mamy ochoty użyć na nich którejś z cięższych zabawek. No i oczywiście zbieramy śrubki i nakrętki, za które w odpowiednich miejscach będziemy mogli zakupić nowe rodzaje broni, czy po prostu amunicję. Bardzo ciekawą i wiele wnoszącą innowacją jest zdobywanie punktów doświadczenia, indywidualnych dla każdego rodzaju uzbrojenia. W prostych słowach: im więcej będziemy korzystać z danej broni, tym potężniejszą się stanie. Ten RPG'owy motyw bardzo pozytywnie wpływa na rozgrywkę - jeżeli któraś z początkowo dostępnych broni należy do naszych ulubionych, nic nie stoi na przeszkodzie, by odpowiednio ją podrasować i korzystać z niej także w konfrontacji z groźniejszymi przeciwnikami czekającymi w dalszych partiach gry. Nie staje się bezużyteczna.

A rodzajów broni jest naprawdę mnóstwo. Od najprostszych i niewielkich rozmiarami pistoletów po niosące prawdziwą pożogę armaty. Do tego należy doliczyć całą gamę gadżetów służących do uruchamiania przeróżnych urządzeń, jakie napotkamy po drodze. Tym, co je łączy, są wspaniałe efekty wizualne towarzyszące ich użyciu. Świetna gra świateł, pozostawiane w powietrzu smugi, eksplozje, cała wojenna otoczka, która w pełni uzasadnia tak bojowy podtytuł gry. Mogę z czystym sumieniem napisać, iż dawno nie widziałem gry utrzymanej tak mocno w klimacie destrukcji i pożogi. Mimo, iż to „tylko" platformówka, walka za pomocą wszelkiej maści uzbrojenia jest tu zaakcentowana bardzo mocno, a jej wykonanie stoi na najwyższym poziomie.

Wojnaaaa!

Rzecz jasna, niewiele zostanie z wojennego klimatu, jeżeli wyłączymy dźwięk w grze. Strata zaiste ogromna - już nawet nie wspominam o tych wszystkich eksplozjach, odgłosach strzałów czy brzęczeniu śrubek, które przywodzą na myśl nic innego, tylko spadające na ziemię łuski wypluwane przez jakąś ciężką broń. Ale to wszystko schodzi na dalszy plan. Pierwsze skrzypce gra tu (fanfary) muzyka. Mocna. Wzniosła. Pobudzająca. Czasami jest tak niesamowicie pompatyczna, że w połączeniu z widoczną na ekranie masakrą potrafi zjeżyć włosy na plecach w dzikiej furii. Spróbujcie wyobrazić sobie całą scenę, wykorzystując podane już przeze mnie informacje. Rozwścieczony Ratchet dzierżący w łapach ogromną spluwę, a raczej działko, zeskakuje ze wzniesienia. Kamera podąża za nim płynnym ruchem, jakby zsuwając się w dół, po czym ukazuje naszym oczom stado szturmujących wrogów. Palec w mgnieniu oka ląduje na spuście i przy akompaniamencie iście filmowego podkładu prujemy setkami pocisków do przeciwników rozpadających się w ogniu kwitnących naokoło wybuchów.
I te spadające łuski... Ups - to tylko nakrętki - rozmarzyłem się! Choć w kilku etapach muzyka jest po prostu dobra (tylko dobra), ocena ogólna oprawy audio wypada nad wyraz pozytywnie.

Szczegóły

Dostępna pod prawą gałką analogową (lub Select) mapa oraz dyrektywy misji nie pozwalają się zgubić. Czasy ładowania poszczególnych etapów, choć nie udało ich się całkowicie wyeliminować, zostały zredukowane do minimum – w tym czasie obserwujemy, jak Ratchet zbliża się swoim pojazdem do wyznaczonego celu. Wolę, to niż pulsujący napis Loading, który niejednego doprowadził już do szału. Podczas właściwej rozgrywki konsola doczytuje niektóre potrzebne dane na bieżąco i nie widać żadnych negatywnych skutków takiego rozwiązania. Przez znakomitą większość czasu gry animacja była całkowicie płynna. Jedynie podczas prawdziwie ostrej rzezi, kiedy na ekranie było czterech czy pięciu dużych przeciwników, stadko ich mniejszych pomagierów, a Ratchet pruł do nich z wszystkiego, co tylko miał za pazuchą potrafiła trochę przyciąć.
Warto w tym miejscu nadmienić, iż gra nie stara się być „poważną platformówką", jak druga część przygód Jaka i Daxtera. Wszelkie organiczne stworzenia odchodzą z tego świata bez wiader krwi i wypruwanych wnętrzności. Zamiast tego procesowi eksterminacji towarzyszą bardzo ładne efekty wizualne, pozwalające bardziej łaskawym okiem spojrzeć na siane przez bohatera spustoszenie.

Trudny wybór?

Gra zawiera dwadzieścia etapów, czyli dwa razy tyle co pierwowzór i jest dość obszerna. Ma również nowe, wkomponowane w zabawę mini-gry (pojedynki na arenie, strzelaniny kosmiczne, wyścigi), ale w sumie R&C2 stawia na sprawdzoną formułę, czyli uzależniającą grywalność potęgowaną przez nowe, fenomenalne patenty i rozwiązania. Otrzymujemy naprawdę piękną oprawę graficzną, dźwięk świetnej jakości i elektryzujący podkład muzyczny. Masę przemyślanych i równie efektownych, co efektywnych w użyciu rodzajów broni i gadżetów. Multum miejsc do odwiedzenia, interesujące mini gry, ciekawych bohaterów – zarówno tych dobrych, jak i złych. No i naprawdę zabawne i rozbrajające sytuacje.
Na koniec należy odpowiedzieć na pytanie: czy gra łącząca w sobie wszystkie wyżej wymienione elementy może być kiepska? Wśród platformówek na szczęście nie sprawdza się zasada, że sequel jest zwykle gorszy od części pierwszej. Wręcz przeciwnie. Sukces (komercyjny) drugiego Ratcheta jest już niemal przesądzony, co cieszy mnie tym bardziej, iż jest to niemal równoznaczne z wydaniem kolejnej części gry – zapewne już za rok!

Gangsta

PlayStation 2 — *Wzorowo wykonana zręcznościówka. Hit!*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Insomniac
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

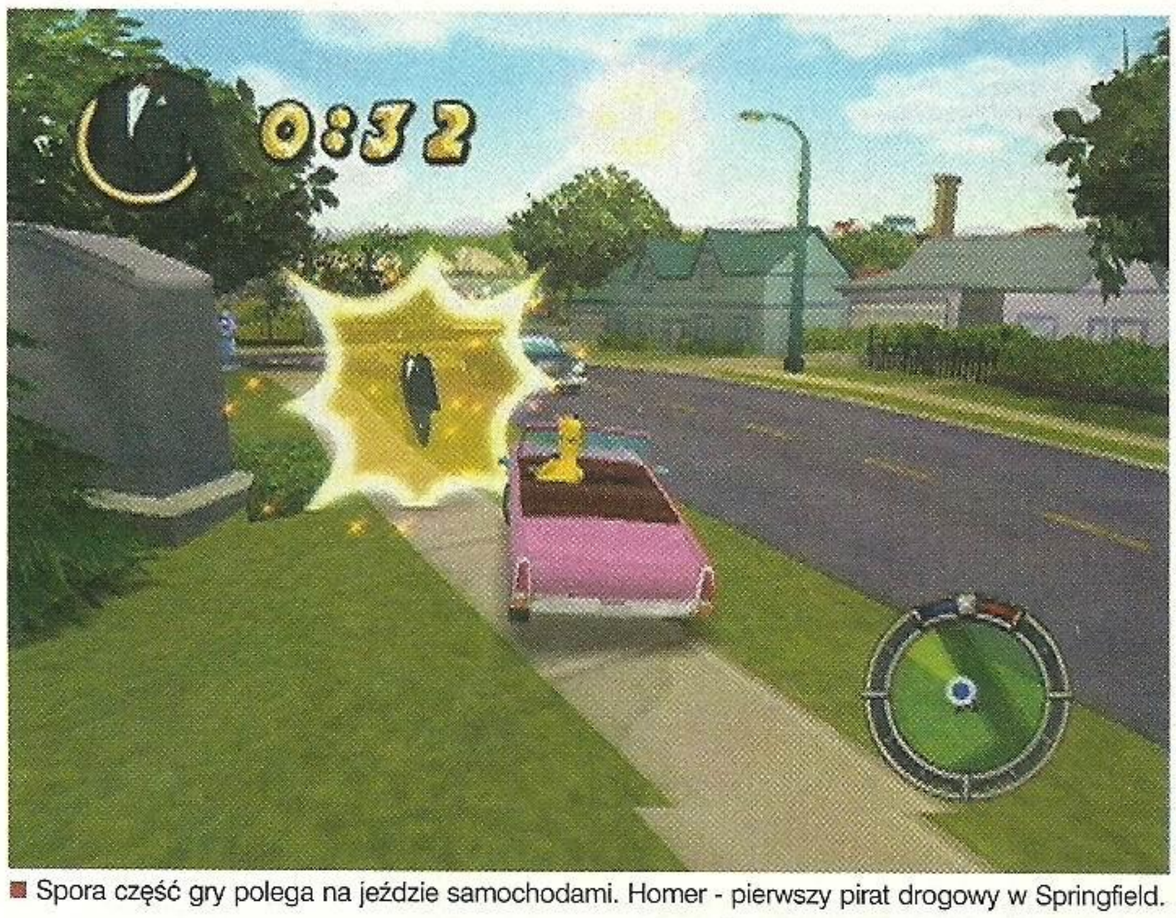
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

9.0

- **Dobre:** Niemożliwe staje się możliwe, czyli pierwsza naprawdę dobra gra o Simpsonach...
- **Złe:** ... co nie znaczy, że można sobie darować dopracowanie animacji, czy poprawnej pracy kamery.
- **Brzydkie:** Za krótka. Starszy gracz szybko się z nią upora, a młodszy... pewnie nie doceni humoru.

The Simpsons Hit & Run

„Nic nie trwa wiecznie" – powiedział Homer Simpson z miną filozofa, po czym skosił swym różowym sedanem hydrant, automat z napojami i...Własną żonę spacerującą przed domem.

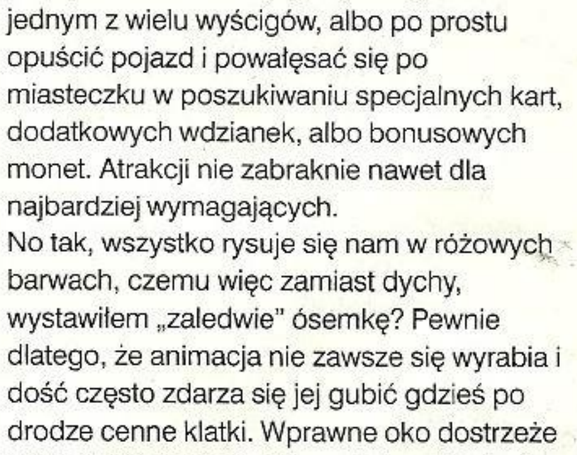


■ Spora część gry polega na jeździe samochodami. Homer - pierwszy pirat drogowy w Springfield.

Tę głęboką maksymę autorstwa Homera można też odnieść do fatum, które przez długi czas prześladowało konsolowe adaptacje jednej z najpopularniejszych kreskówek świata. Czy nie mieliście już dość gier, które swą jakością urągały Simpsonom, ciągnąc tak zacną licencję na samo dno? Bo ja tak. Po genialnym inaczej The Simpsons Skateboarding przestałem się w ogóle interesować produkcjami, które miała firmować żółta rodzinka ze Springfield. Po co sobie psuć nerwy? Dlatego też nawet nie podejrzewałem, że zła passa Simpsonów już wkrótce zostanie przerwana za sprawą Hit & Run. Ale czemu tu się dziwić. W końcu gra bazująca na pomyśle GTA nie może być kiepska. A jeśli ubrać ją w efektowne szatki i dorzucić licencjonowaną ścieżkę dźwiękową z oryginalnymi głosami z serialu, to można już śmiało powiedzieć, że mamy do czynienia z grą, co najmniej dobrą. Innymi słowy, panie i panowie, przed Wami pierwsza (i mam nadzieję, że nie ostatnia) gra o Simpsonach, która w pełni zasługuje na swój tytuł.

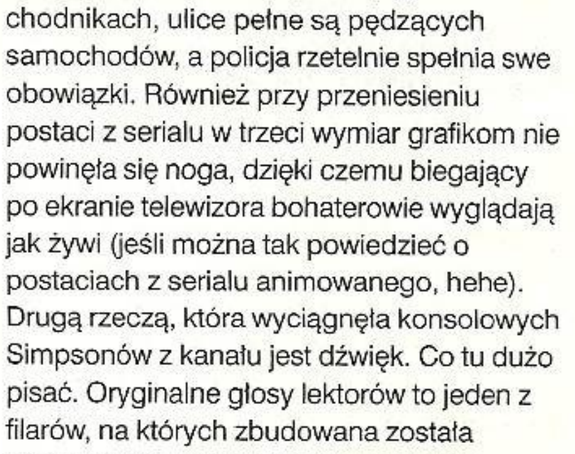
Nasi bohaterowie, zupełnie jak gangole z GTA, mają do wykonania szereg misji na terenie swojego rodzinnego miasta. A ponieważ Springfield to całkiem spore miasto, najlepszym środkiem transportu dla Simpsonów są oczywiście samochody. Zupełnie odmienny klimat, identyczne wręcz założenia – tak można ostatecznie porównać H&R do GTA. No, może nie do końca wszystko się zgadza z tymi założeniami, gdyż ani Homer, ani Bart, ani cała reszta rodziny Simsponów nie musi likwidować japońskiej Yakuzy, zmagać się z FBI, czy też handlować prochami. Państwo S mają znacznie poważniejsze sprawy na głowie. W mieście pojawiły się podejrzane elektroniczne pszczoły zaopatrzone w kamery, co poważnie zaniepokoiło głowę rodziny – Homera. Czarne furgonetki, naszpikowane sprzętem szpiegowskim także nie umknęły jego uwadze. Od razu widać, że szykuje się grubsza afera na miarę Rywingate, a jej zbadania podejmuje się dobrze nam znana rodzinka.

Fabuła, jak widać, nie powala, ale i nie taki przecież jej cel. Za napisanie historyjki do tej gry wzięli się ci sami panowie, którzy tworzyli scenariusze na potrzeby serialu i ich głównym zamierzeniem było oddać klimat telewizyjnych przygód Simpsonów. A skoro klimat serialu, to i nietuzinkowy humor stanowiący najmocniejszą chyba stronę serii. Na szczęście chłopakom się udało i w H&R znajdziemy zarówno rewelacyjny klimat jak i fantastyczne poczucie humoru. A czemu to zawdzięczamy? Po pierwsze, grafice. Świetnej grafice, należałoby dodać. Miasteczko Springfield zostało przez twórców niemal żywcem przeniesione z kreskówki. Pełno w nim znanych fanom serialu miejsc, jak chociażby dom Simpsonów, elektrownia atomowa, szkoła i wiele innych. Na dodatek wszystko ślicznie wymodelowane w trzech wymiarach i oblane setkami żywych kolorów. Efekt łatwo przewidzieć – najprawdziwszy, interaktywny film animowany. Atrakcyjność oprawy graficznej podnosi jeszcze mnóstwo elementów scenerii, które można zniszczyć, zabrać, albo przynajmniej obejrzeć i skwitować jakimś dowcipnym tekstem. Samo miasto jest ogromne i na tym polu H&R może śmiało konkurować z GTA. Dziesiątki zaułków, czy też trudnodostępnych zakamarków z miejsca przywodzą na myśl rozmach, z jakim zaprojektowano Liberty City. I zupełnie jak w GTA, tutaj także miasto tętni własnym życiem. Przechodnie spacerują po chodnikach, ulice pełne są pędzących samochodów, a policja rzetelnie spełnia swe obowiązki. Również przy przeniesieniu postaci z serialu w trzeci wymiar grafikom nie powinęła się noga, dzięki czemu biegający po ekranie telewizora bohaterowie wyglądają jak żywi (jeśli można tak powiedzieć o postaciach z serialu animowanego, hehe).



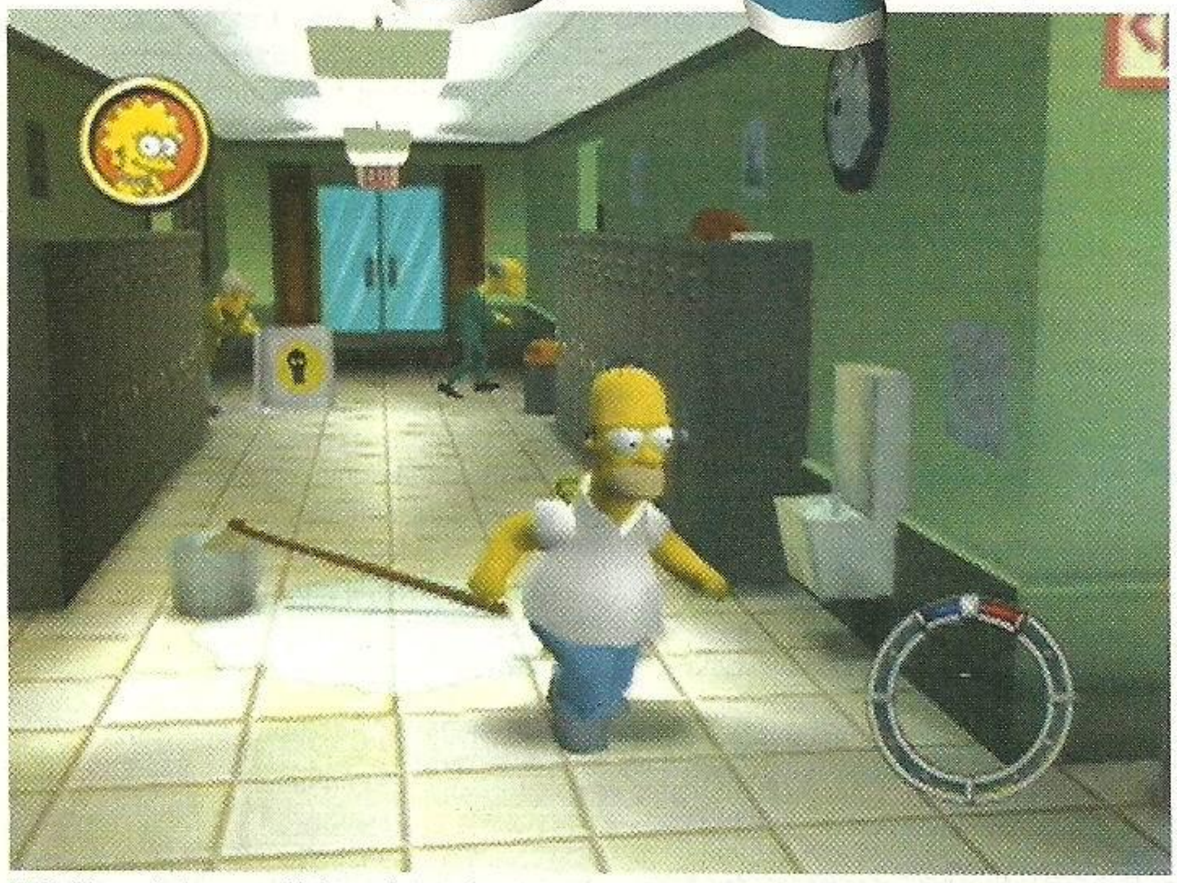
Drugą rzeczą, która wyciągnęła konsolowych Simpsonów z kanału jest dźwięk. Co tu dużo pisać. Oryginalne głosy lektorów to jeden z filarów, na których zbudowana została popularność serialu i nie inaczej jest w przypadku H&R. Ech, czy Homer byłby tym samym Homerem bez słynnego okrzyku: „Doh!"? Możecie mi wierzyć, że słuchając motywów muzycznych zaczerpniętych prosto z serialu znowu ulegniecie niezwykłemu urokowi mieszkańców Springfield. No, chyba że wolicie Klan, albo Złotopolskich.

A co z samą zabawą? Nie martwcie się, ta także stoi na wysokim poziomie. W zasadzie to wystarczy zabrać z GTA hektolitry krwi, broń palną i pełne przemocy misje, aby uzyskać prawdziwy obraz Hit & Run. Treść zadań jest tylko pretekstem do ciągłego przemierzania miasta w nowych wózkach i zwiedzania kolejnych zakamarków Springfield. Nużące? Może trochę, ale dawka pozytywnych wibracji i rewelacyjnego humoru serwowanego nam przez bohaterów nie pozwoli ziewać ani przez moment. Nawet jeśli znudzą się Wam podstawowe misje, których w sumie jest 49, możecie przecież wykonać jakieś z nieobowiązkowych zadań, stanąć w szranki z najlepszymi rajdowcami w jednym z wielu wyścigów, albo po prostu opuścić pojazd i powałęsać się po miasteczku w poszukiwaniu specjalnych kart, dodatkowych wdzianek, albo bonusowych monet. Atrakcji nie zabraknie nawet dla najbardziej wymagających.



No tak, wszystko rysuje się nam w różowych barwach, czemu więc zamiast dychy, wystawiłem „zaledwie" ósemkę? Pewnie dlatego, że animacja nie zawsze się wyrabia i dość często zdarza się jej gubić gdzieś po drodze cenne klatki. Wprawne oko dostrzeże też parę niedoróbek, które cieniem kładą się na całej produkcji. Wspomnę chociażby oszukującą konsolę, która w przeróżny sposób pomaga naszym przeciwnikom w wyścigach lub policyjnych pogoniach (tak, te też tutaj są). Ale ostatnie słowo, jak zwykle w tego rodzaju grach, należy naturalnie do kamery. Ta nagminnie się gubi tym samym skutecznie utrudniając eksplorację miasta. Wszystkie te wady to jedynie drobne niedopatrzenia, które nie są w stanie całkowicie zniweczyć solidnej pracy włożonej w przygotowanie nowej odsłony Simpsonów. Jeżeli więc długo czekaliście na udany występ szalonej rodzinki na konsolach, to nareszcie się doczekaliście. Simpsons Hit & Run warte jest każdej wydanej złotówki. Jeżeli na dodatek jesteście fanatykami serialu, możecie nawet odpalić sprzedawcy napiwek. Teraz czekamy na udaną grę na podstawie South Park.

Qoora



■ Elektrownie to oczywiście oczko w głowie pana Burnsa... Zaraz! Czy to nie on przemyka w tle?

PS2, Xbox, GCN — *Homer i spółka wreszcie w formie!*

- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* Radical Ent.
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.*

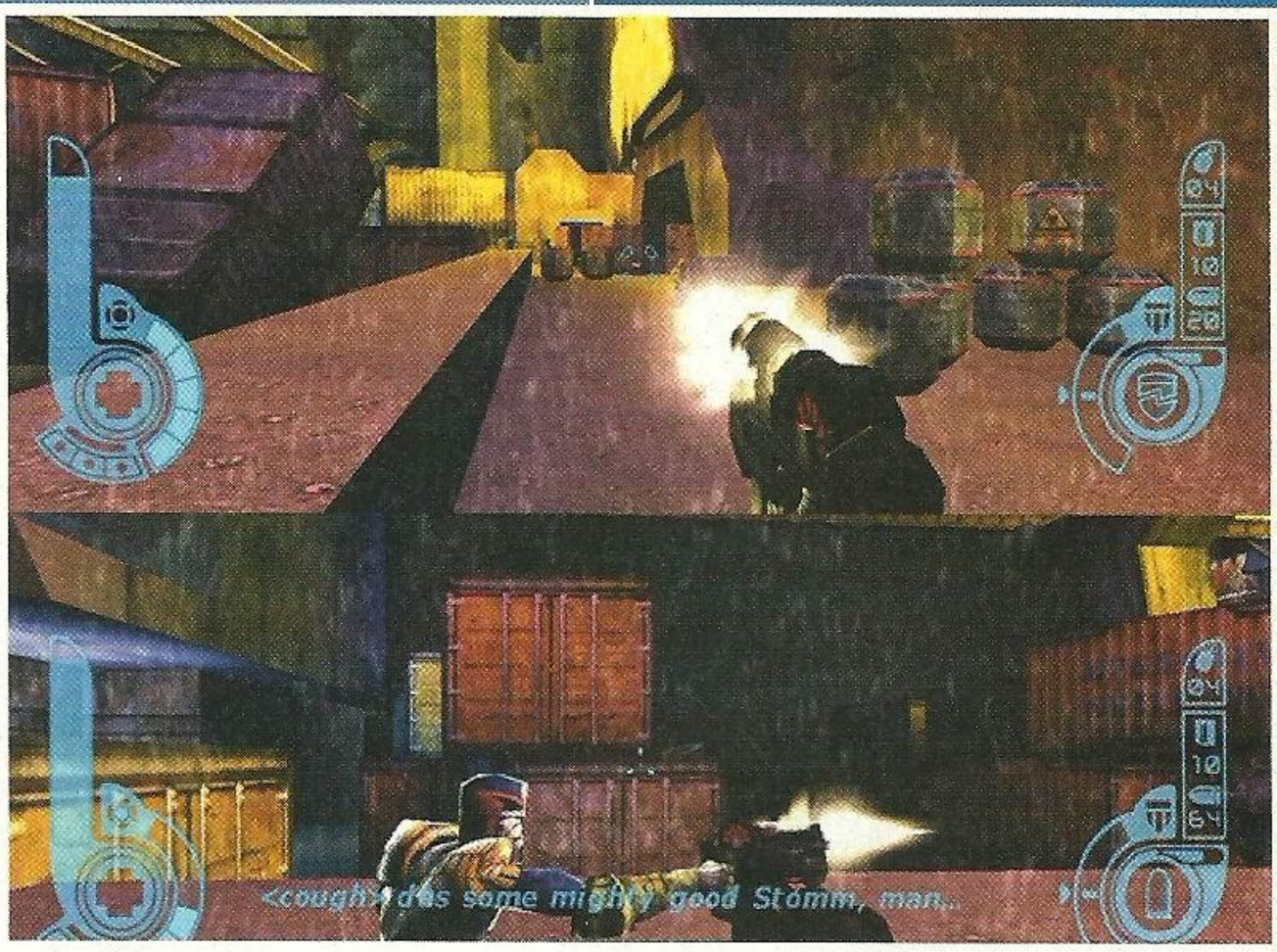
MANHUNT

REC
SAVE

(c) 2003 Rockstar Games Inc. Manhunt and the Manhunt logo are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All Rights Reserved

PLUS

- **Dobre:** Fajowy jest dźwięk i początkowy zamysł na grę - że można aresztować ludzi i motywować ich do tego, by dali się zakuć.
- **Złe:** Frustruje nacisk na „obrączkowanie" podejrzanych i skazanych. Świetna broń, gra typu strzelanka, a tu... kajdanki.
- **Brzydkie:** Graficznie nie jest to miss sezonu. To jeden ze średniackich produktów. Klimat komiksów jednak jest.



Judge Dredd vs Judge Death

Ilekroć rozbrzmiewa na nowo dyskusja o tym, czy zwiększać kary za przestępstwa, czy nie, pojawia się kilka cichych, acz mądrych głosów, że to nie o wysokość kary chodzi. Zdecydowana większość przestępców bowiem wcale nie myśli o karze, kiedy mają zamiar popełnić przestępstwo.

Nie ma planowania i rozważań. Najczęściej jest impuls i reakcja. Stąd też w krajach, gdzie są najwyższe kary wcale przestępstw nie ma najmniej. Ale Amerykanom to nie przeszkadza. Stworzyli komiksową postać Sędziego Dredda żyjącego w świecie, gdzie władza wykonawcza dosłownie grasuje po ulicach. Prawo dzierżone jest w dłoni w postaci broni niosącej sprawiedliwość, a z drugiej strony Sędziowie, czyli popylający ulicami policjanci, sędziowie i kaci (uuu... ale obrzydliwie uprościłem, co?) często mają autorytetu tyle, co wymachująca kijkiem staruszka.

Ot i problem. Był komiks – nieźle rysowany i sam w sobie fajowy. Był film z Sylwestrem Stallone, który powinien zostać honorowym prezesem klubu ludzi wykrzywiających usta w sposób kosmiczny. Wreszcie mamy grę. Grę, która – podobnie jak recenzowany w tym numerze Fire Warrior – najwięcej radochy da tym, którzy siedzą w temacie. Uprzedzając nieco fakty: świetnie oddano tu klimat komiksów, natomiast wylazły nieco niedoskonałości świata. A mówiąc jeszcze inaczej, gracz ma chyba odczuć frustrację Dredda na sobie.

My jednak siadamy do gry zupełnie zieloni i czekamy, czym nas zaskoczy. Zaczynamy od tutoriala i prostych misji, które mają nauczyć nas sterowania postacią. Nie jest to wszystko zbyt długie i już po krótkiej chwili nasuwają się pierwsze wnioski. Judge Dredd vs. Death jest strzelanką z perspektywy pierwszej osoby, a także nie jest miss piękności. Faktycznie: tekstury są płaskie i proste. Modele postaci także. Jeśli doszukiwać się tu chcecie

cudów i wycieczek grafików w kierunku sztuki – zapomnijcie. Rzekłbym raczej, że cały tytuł razi prostotą i bazuje na wyobraźni. Więcej sobie trzeba wyobrażać, niż widać. Na pewno ciężko się bawić tym, co widać na ekranie. Świat poszedł już znacznie bardziej do przodu.

Zaś muzyka i dźwięk... Tu sprawa ma się zupełnie inaczej. Zarówno podkład muzyczny, jak i gra aktorska podciągają odbiór całej pozycji o kilka klas. Muzyczka jest filmowa, dodaje napięcia, patosu i naprawdę w sposób niepodważalny tworzy klimat. Podobnie z wymienianymi aktorami, którzy krzyczą (o czym jeszcze napiszę) i marudzą naprawdę na poziomie. Przyłóżcie to teraz do tego, co widać na screenach (zwłaszcza tam, gdzie są twarze) i poczujcie ten dysonans, który poczułem ja. Prostota grafiki i naprawdę rewelacyjna ścieżka dźwiękowa. Z lekka to irytuje, nawet jak sobie tylko wyobrażać. Ale co tam – nie można przecież postawić krzyżyka grze już na samym początku zabawy.

Dalej okazuje się, że przez jakiś czas można się całkiem przyjemnie pobawić. Oprócz dostępnego w grze dwunastomisjowego trybu story, w którym opowiedziana jest pewna historia (z zombiakami w rolach głównych), występuje także arcade i battle, żywcem pociągnięte choćby z Time Splitters.

Ot, walczy się ze znajomymi i trzeba być najlepszym. No, ale dobra – gdzie ta unikalność tytułu o Dreddzie? To przecież ciągle wygląda jak zwykły, średni fpp. Otóż w tej grze można aresztować przeciwników. Wydzierając się „I am the laaaaaaaaw!", „On your kneees!" prowokujemy u podejrzanych odpowiednie zachowania i możemy skuć ich czym trzeba. Opornych zawsze też można kontrolnie postrzelić w kolano, a wtedy sami poproszą, żeby ich szybciutko zacząć skuwać. Podobnie jak w świecie Dredda, tak i w grze położono nacisk na obrączkowanie podejrzanych i przestępców (wystarczy np., że palą w miejscu publicznym). A z tym naciskiem wiążą się i preferencje twórców. Nic to, że mamy na przykład pięć rodzajów pocisków (zwykłe, rykoszeciki, napalmowe, ogłuszające i wybuchowe), skoro i tak najlepiej

byłoby, gdybyśmy używali ich jak najmniej. Co za radocha!? Dwanaście misji w Mega City (gdzie toczy się gra) to dokładnie ta sama zabawa: kręcenie się w kółko, zabicie kilku osób (ewentualnie obrączkowanie), szukanie przepustek i kart do otwierania drzwi, opieka nad cywilami. Koniec. Fakt, że jest możliwość kooperacji, że wersja na PS2 ma także tryb dla czterech graczy, ale co z tego? To wciąż za mało, żeby usiąść i ukończyć pozycję. Chyba, że.... No właśnie. Chyba, że ktoś kocha Sędziego Dredda i te klimaty, wtedy łyknie Judge Dredd vs. Death w locie. Jak pelikan.

Grabarz

Sędzia Dredd

Komiks Judge Dredd ukazuje się już od... no właśnie, ciekawe czy się spodziewacie? Od 1977 roku. Twórcy gry świadomi zapału fanów komiksu, którzy od 26 już lat pilnują losów Dredda, umieścili w grze nie tylko masę znanych z kart albumów miejsc, ale także postaci. Sama akcja toczy się w roku 2122 – to dla miłośników – tuż przed akcją komiksu „My name is Death". Polecam uwadze tę niezwykłą serię.

PS2 i Xbox — *Średniak, ale trzyma klimat komiksu.*

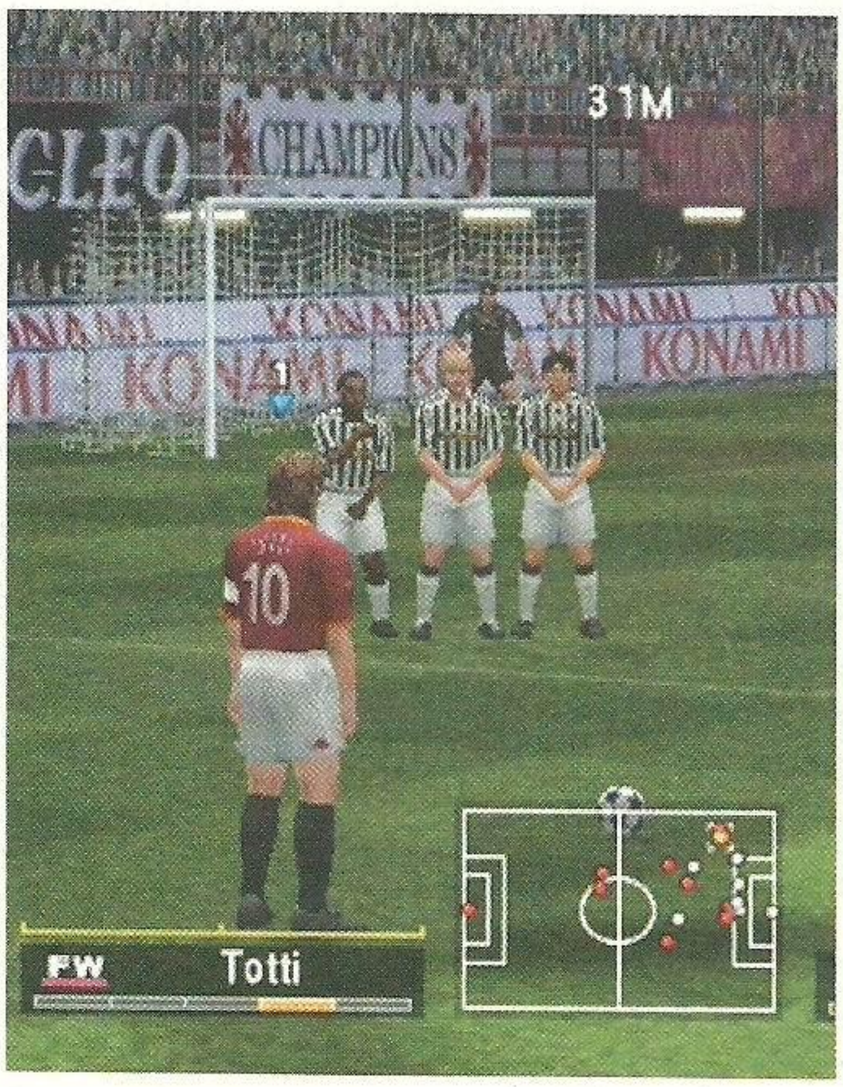
- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* Rebellion
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Multitap 2*

6.7

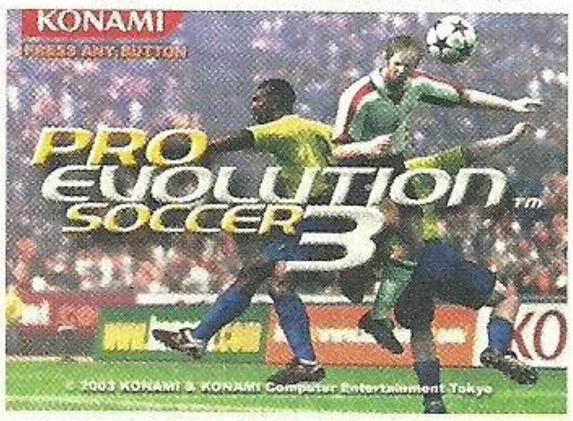
- **Dobre:** Nigdy się nie nudzi, dopracowana fizyka i animacja, poziom realizmu i Master League
- **Złe:** No cóż, w PES z zasady nie ma nic złego, ale tym razem się znalazło - brak obiecywanej obsługi Network Adaptora.
- **Brzydkie:** Faule od tyłu, hehe. A na poważnie - brak antyaliasingu i bardzo rzadka, ale jednak, czkawka animacji.



Pro Evolution Soccer 3

Konami stara się dogonić serię EA Sports. Bez obaw - tylko pod względem licencji, a nie grywalności. Dzięki temu w tym roku możemy świętować mały sukces serii Pro Evolution Soccer.

Po raz pierwszy w historii w Pro Evo pojawiły się kluby z licencją. Wspominałem o tym w zapowiedzi, ale teraz jest to pewne. Wprawdzie tych zespołów jest tylko kilka, ale zawsze to coś. Konami na razie dogadało się z niektórymi klubami włoskimi oraz jednym holenderskim, dzięki czemu w najnowszej odsłonie arcydzieła Konami znajdziemy: AC Milan, Lazio, Parmę, Juventus, AS Roma oraz Feyenoord. Licencja obejmuje godło klubu, nazwę, barwy klubowe oraz nazwiska zawodników. Co ciekawe, Holendrzy grający np. w Milanie, Lazio czy Juventusie nazwiska i wygląd mają prawdziwe. Natomiast ci sami zawodnicy w reprezentacji Holandii wyglądają i nazywają się inaczej. O dziwo mają też trochę inne statystyki. To powoduje pewien miszmasz - w grze jest dwóch dajmy na to Davidsów, a raczej zawodników o podobnym wyglądzie i statystykach. Rozwiązanie tego problemu znajdziecie w ISS Party. Aha, do tego dochodzą trzy oryginalne stadiony - San Siro w Mediolanie, Stadio Delle Alpi w Turynie oraz rzymskie Stadio Olimpico. Naturalnie oprócz siedemnastu innych stadionów z całego świata, ale ze zmienionymi nazwami. Inną ciekawostką jest fakt, że Konami na okładkę gry nie wsadziło żadnego znanego piłkarza czy trenera, ale sędziego. Nie byle jakiego, bo Pierreluigiego Collinę we własnej łysej osobie. Fajny pomysł, a Collina na okładce prezentuje się całkiem konkretnie. Może pierwsza jaskółka wiosny nie czyni (bo niektóre zespoły, jak choćby Holandia jak zwykle nie mają prawidłowych nazwisk graczy), ale Konami chyba poszło po rozum do głowy i zaczyna inwestować część zarobionych na serii pieniędzy w licencje, na których tak bardzo zależy fanom. Mam nadzieję, że na tym jednak nie poprzestaną. W końcu do wzięcia powinna być licencja na przedstawienie w grze video rozgrywek Champions League, bo Take 2 prawie dwa lata temu odpuściło sobie ten temat. Ale to nie koniec zmian w serii. Europejscy fani piłki znowu dostają grę niemal zupełnie inną niż w zeszłym roku. W końcu Evolution w tytule jest nie od parady.



Pierwszą ze zmian napotkałem na początku zabawy - jeszcze przed intrem, które nawiasem mówiąc nie jest tak porywające, jak w zeszłym roku. Jest to mianowicie przełącznik 50/60 Hz, na który tak długo czekaliśmy. Na 60 Hz zabawa jest wyraźnie szybsza, ale za to na 50 można grać trochę bardziej wyrafinowany futbol. Najlepiej wybrać sobie jedną z częstotliwości odświeżania ekranu i już się jej trzymać, bo PES 3 jest grą wymagającą perfekcyjnego wyczucia momentu zagrania. Do zmiany częstotliwości trzeba się przyzwyczajać przez kilka meczów, co powoduje nieodpowiednie wyczucie momentu podania, minięcia czy strzału.

Po raz pierwszy w serii pojawia się kilka licencjonowanych klubów. Oby tak dalej, Konami.

Kolejną nowością jest menu: nowocześniejsze, dość estetyczne i jak zawsze przejrzyste. Ale to szczegół, tylko szczegół, najwięcej zaś zmieniło się tak naprawdę w grywalności i trochę mniej w grafice. Na pierwszy ogień bierzemy grafikę. Nowa animacja piłkarzy to arcydzieło samo w sobie. Ilość zagrań, zachowań, szczegółików nie ma sobie równych. Ciężko jest znaleźć choć jedno zagranie, którego w PES 3 nie można zrobić, albo nie zostało w jakiś sposób oddane. Na przykład bramkarze wybiegający do piłki za pole karne czasami dość niezdarnie i rozpaczliwie ją wybijają, zawodnicy o wyższej technice potrafią zrobić obrót na piłce, który dość często stosuje Zidane, a o poziomie animacji niech świadczy fakt, że jak patrzę na Davidsa, to wydaje mi się, że oddano nawet jego charakterystyczny sposób poruszania się i prowadzenia piłki. Dryblingi to poezja ruchu, zawodnicy ładnie przyjmują gałę, prowadzą ją na różne sposoby w zależności od tego, z jaką prędkością biegną. To, że włosy piłkarzy falują w ruchu wiecie z zapowiedzi, a także to, że robią różne miny, szczególnie podczas strzału czy interwencji (bramkarze). Tak, animacja jest mistrzowska, ale w sumie PES3 nie wygląda o wiele lepiej niż w zeszłym roku. Nieco kłuje w oczy brak antyaliasingu, przez co takie elementy jak konstrukcja stadionu, krzesełka, czy siatki w bramkach potrafią drażniąco migotać. Na szczęście w czasie samego meczu jest to niezauważalne - zdarza się za to podczas przedmeczowej prezentacji. Inną wadą są niewielkie i okazjonalne chrupnięcia animacji. Nie zdarzają się one często i moim zdaniem mają związek bardziej z dźwiękiem, niż wydolnością silnika gry. Takie chrupnięcia mają bowiem miejsce najczęściej wtedy, gdy konsola próbuje doczytać w locie tekst komentatora i lekko (leciuteńko) się przy tym dławi. Taka już uroda PlayStation 2, przydałby się twardy dysk lub więcej pamięci na tekstury i dźwięk. A jak już przy dźwięku jesteśmy, to niewiele się pod tym względem zmieniło. Komentatorzy mają wprawdzie trochę większy repertuar niż to dawniej bywało, a także potrafią czasami coś z sensem powiedzieć (choć niecelny strzał w ostatnich sekundach meczu, skwitowany tekstem w stylu - „jeżeli dalej będą tak naciskać, to prędzej czy później strzelą bramkę" budzi uśmiech... zażenowania). Za to stadiony brzmią po prostu pięknie i aż żal, że nie ma surroundu.

Ogólnie PES brzmi jednak troszkę lepiej niż w zeszłym roku.

Grywalność wspięła się na naprawdę niebotyczne szczyty - na pierwszy rzut oka trudno to docenić, ale gwarantuję, że po kilku meczach w PES 3 nie zechcecie wrócić do poprzedniej części. A nawet jeżeli wrócicie, to na moment zaledwie i zdziwicie się, że PES2 czy WE6FE były takie ograniczone pod względem możliwości graczy, ich inteligencji i ustawiania się na boisku czy choćby sposobów prowadzenia ataku. Oczywiście PES 3 najlepiej sprawdza się w multiplayerze, ale na gracza-samotnika też czeka sporo zabawy. Przede wszystkim tryb Master League - budowanie

■ Dobry drybling to jedna z najważniejszych cech napastnika. Mało który piłkarz dorównuje van Nistelrooyowi w tej sztuce. Ruud na polu karnym z piłką to prawie tak, jakby już padła bramka.

■ Strzelanie z rzutów wolnych jak zwykle przeszło nieznaczną metamorfozę. W becie Frank De Boer zdobywał gole z najbardziej nieprawdopodobnych pozycji; teraz jest o wiele trudniej.

Cóż można dodać...

Gramy w PES3 od czasu pojawienia się w redakcji pierwszej bety i jestem pewny, że tak będzie przez kolejny rok. Dla porównania odpaliłem niedawno zarówno Winning Eleven 6FE, jak i Pro Evolution 2 - skok jakościowy jest wręcz kolosalny. Choć oczywiście osoba, która nie siedzi głeboko w temacie może go zwyczajnie nie zauważyć.
Uwielbiam w tej serii to, że nawet po miesiącach grania w jedną z części w każdym meczu można zostać zaskoczonym czymś nowym. Celnym strzałem z pozycji, którą wcześniej omijaliśmy. Nowym zagraniem czy sztuczką techniczną. Tym, jak ustawienie strzałek wpływa na zachowanie piłkarzy. Zmianami formacji, które powodują diametralnie różne efekty na boisku. Po prostu przez cały czas coś się dzieje. Nie wyobrażam sobie tygodnia, bez przynajmniej kilkunastu meczów. PES uzależnia? Jak diabli... Oj, wiemy coś o tym. **[Gulash]**

własnej drużyny, zdobywanie kolejnych trofeów, sprzedawanie zawodników do innych klubów, transfery wymienne i tak dalej. Jest tego mnóstwo, a że poziom trudności jest całkiem spory, to zdobycie potrójnej korony nie będzie łatwe. A awans do pierwszej ligi, zdobycie mistrzostwa i pucharu w pierwszym sezonie jest zadaniem bardzo trudnym, szczególnie na poziomie czterech lub pięciu gwiazdek. Mi się w każdym razie nie udało - przesądził jeden mecz, w którym dostałem cztery bodajże czerwone kartki, a i tak mogłem go zremisować.
Właśnie - z tego, co wiem na temat piłki nożnej drużyna automatycznie przegrywa mecz, gdy czwarty zawodnik opuszcza boisko. Przynajmniej tak jest w przepisach UEFA. Jednak w PES 3 Konami zastosowało własny przepis - dopiero gdy piąty zawodnik dostanie czerwoną kartkę mecz się kończy i przeciwnik wygrywa 3:0. Panowie programiści, jeżeli wreszcie wprowadzacie zasadę, że z boiska może wylecieć więcej niż trzech zawodników, to bądźcie na litość boską konsekwentni.
W poprzednich częściach po otrzymaniu trzeciej czerwonej kartki przeciwnik mógł faulować na potęgę i nie spotykała go żadna kara, przez co wygranie meczu z żywym przeciwnikiem mogło być utrudnione. Teraz trzeba czekać aż do piątej kartki. Po co? Nowością w sędziowaniu jest przywilej korzyści i zagranie ręką. Przywilej korzyści to rzecz fajna i rozsądnie zrealizowana. Nie zawsze na nim skorzystamy, ale czasami się przydaje. Za to zagranie ręką rządzi się podobnymi zasadami, jak wprowadzony w drugim PESie faul przy wyskoku do główki. Mianowicie - ręką w polu karnym może zagrać tylko zawodnik drużyny atakującej (tak jak i sfaulować przy główce), nigdy obrońca. Co budzi mieszane uczucia i jest trochę niesprawiedliwe. Z drugiej strony dopiero by się w czasie meczu wrzeszczało, że „sędzia xxxx", gdyby zagwizdał zagranie ręką i wskazał na jedenastkę. Czyli, niech już lepiej zostanie tak, jak jest.
Z najbardziej zaawansowanych przepisów brakuje chyba tylko spalonego pasywnego i nowej interpretacji spalonego, mówiącej, że dopóki pomiędzy napastnikiem a obrońcą nie ma „prześwitu" (oczywiście patrząc z perspektywy sędziego liniowego), to zawodnik atakujący nie jest na ofsajdzie. Może kiedyś...
Ale i tak poziom realizmu PES 3 niebezpiecznie zbliżył się do rzeczywistości. Do tego stopnia, że coraz częściej wolę grać, niż oglądać mecze w TV, a zazwyczaj staram się nie przegapić żadnego spotkania.
Co jeszcze - hmmm... Fizyka piłki jest bliska ideału, podobnie niektóre strzały z trudnych pozycji. Strzały z pierwszej piłki, na przykład z woleja, są potwornie mocne. Ciężko nadążyć wzrokiem za piłką. I mimo tego, że są bardzo niecelne, to i tak wzbudzają odpowiednią reakcję - brawa na trybunach i westchnienie podziwu u gracza. Jeśli chodzi o inteligencję konsolowego przeciwnika, mam małe zastrzeżenie - bronią rewelacyjnie, naprawdę świetnie, szczególnie na pięciu gwiazdkach. Ciężko jest cokolwiek zrobić i gra bardzo frustruje, ale także mobilizuje do wysiłku. Za to atakują debilnie - za dużo dryblują, a za mało podają. Zazwyczaj schemat jest taki: napastnik dostaje piłkę, próbuje przedryblować kilku przeciwników i dość rzadko mu się to udaje. Siła złego na jednego. A jeżeli kiedyś konsola będzie atakować tak jak broni, to marny nasz los. Na razie zaobserwowałem, że najlepiej grać na czterech gwiazdkach. Atak jakby lepszy; piłkarze sterowanie przez konsolę mniej ufają swoim umiejętnościom dryblingu, więc czasami podają, a w obronie są niemal tak samo dobrzy, jak na wyższym poziomie. Podoba mi się przywiązanie Konami do boiskowej psychologii. Gdy tracimy pierwszą bramkę, to zawodnicy przez chwilę grają wprawdzie trochę słabiej, ale wystarczą dwie, trzy sytuacje, aby odzyskali wiarę w siebie. Gdy wyrównają, nasze akcje gwałtownie rosną i zawodnicy wpadają w ciąg. Jednak strata dwóch szybkich bramek na początku meczu potrafi przesądzić o zwycięstwie - przeciwnik gra na luzie, a nasi są zdołowani i zaczyna im się odechciewać grać. Tyle, że najważniejsze jest nigdy się nie poddawać i walczyć do końca. W tym momencie dużo zależy do nas samych, bo graczy obowiązują te same zasady, co biegających po ekranie ludzików.
I jeszcze jeden szczegół - Team Work. Gdy w Master League kupujemy nowych graczy, to muszą oni wdrożyć się do drużyny i na początku nie rozumieją się zbytnio ze starszymi graczami (przykład - Chelsea). Jednak po kilku/kilkunastu meczach jest coraz lepiej i zaczynają grać jak z nut. I to widać na boisku! Napastnicy lepiej wybiegają do piłek i jakby przewidują gdzie futbolówka zostanie zagrana. Dlatego wymiana połowy składu przed sezonem kończy się zazwyczaj słabszym startem na początku rozgrywek. W takim wypadku warto rozegrać mecze sparingowe w przerwie posezonowej.
Denerwujące przepychanie i szarpanie się za koszulkę graczy odeszło w niepamięć, a raczej zostało zredukowane - piłkarze nie walczą ze sobą na dystansie kilkudziesięciu metrów. Teraz o wiele szybciej jeden z nich wygrywa starcie i dopada do piłki. Ale to nadal ważny element - jeżeli obrońca nie zdąży przejąć podania, to zawsze może spróbować utrudnić przejęcie gały napastnikowi i tym samym dać czas bramkarzowi na wybiegnięcie z bramki.
A propos bramkarzy: pojawiła się opcja ręcznego sterowania golkiperem przy wybieganiu do piłki. Jeżeli ją uruchomimy, to możemy podczas sytuacji sam na sam z napastnikiem zdecydować, czy bramkarz ma przesuwać się w lewo, czy w prawo, skracając kąt strzału. To dość ważna innowacja, choć na razie się do niej jeszcze nie przyzwyczaiłem. Szkoda, bo bramkarza w miarę łatwo jest minąć, a gracze zazwyczaj robią zwód w stronę, którą da się przewidzieć.
W krótkim tekście nie sposób opisać tak złożonego zjawiska jak Pro Evolution Soccer 3. Jeżeli są wśród Was tacy, co jeszcze nie grali, to apeluję - zagrajcie, naprawdę warto! I nie poddawajcie się po kilku pierwszych meczach. PES jest grą, która rządzi się jedną zasadą - im więcej grasz, tym więcej masz z tego satysfakcji. Każdy mecz potrafi być inny, bramki można strzelić na tysiące sposobów, sterowanie jest po prostu idealne, a granie nigdy się nie nudzi. Gra perfekcyjna? Prawie... Od zawsze powtarzamy sobie z Gulashem, że musimy pograć multiplayerowo w jakieś inne gry, a nie tylko w PESa i w PESa. Czasami się to zdarza, ale zazwyczaj trwa krótko i tylko Soul Calibur II na dłużej oderwał nas od piłki nożnej. Ale i tak płyta z PESem nigdy nie pokrywa się kurzem.
Znowu najlepsza? Jasne! Konami - daj szansę innym, zwolnij trochę, bo konkurencja zadyszki dostanie. Szkoda tylko, że nadal brakuje obsługi Network Adaptora. Czyli ze ściągania uaktualnień składów nici. Niestety - za to ocena w dół, bo obietnic trzeba dotrzymywać.
Marcellus

PlayStation 2 — *Pro Evolution Soccer - najlepszy z najlepszych.*

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* KCET
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.5

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Multi Tap 2*

- **Dobre:** Fajny klimat bitwy przyszłości. Cały czas wybuchy, okopy, gruzy. Czasy się zmieniają, ale wojna pozostaje taka sama.
- **Złe:** Kolizje i celowanie przede wszystkim. Na jednych zużywa się masy pocisków, innych ledwie wystarczy drasnąć, choć to ta sama klasa przeciwnika.
- **Brzydkie:** Cała gra. Nie jest za ładna. Najlepiej byłoby jej się w ogóle nie przyglądać. WH40K przyzwyczaił nas do ładnych rzeczy. Czas się nieco odzwycz

Warhammer 40000 Fire Warrior

Wnikliwi badacze UFO poddali ostatnio analizie najpopularniejsze wypowiedzi dotyczące „wizyt obcych" w prywatnych domach. Okazało się, że świat i technologia obcych w jakiś dziwny sposób zbyt mocno przypomina to, co mamy u siebie – na Ziemi.

Czyżby wszyscy ci biedni ludzie zmyślali? Niemożliwe. Ameryka nie będzie już kontynentem wybranym, na którym kosmici lądują w zdecydowanej większości? Cholera. Kiedy o tym czytałem, przyszło mi na myśl, że nie jest wcale tak prosto stworzyć oryginalne i spójne uniwersum. Od wymyślania kosmitów począwszy, a skończywszy na grach. Tak się składa, że mam w ręku grę Warhammer 40000: Fire Warrior osadzoną w jednym z najciekawszych światów w historii gier. Całość jest przesiąknięta tym większą egzotyką, że Warhammer 40k jest grą figurkową. Stąd słuszny morał i konkluzja, że najbardziej przypadnie do gustu tym, którzy grają w figurki.

A reszcie? Odpowiem śmiało, że reszta może o nim zapomnieć. Już wyjaśniam dlaczego. Przedstawione tu czasy są mroczne. 40000 w tytule gry to data, więc sami widzicie jak odległe to wieki. Ludzkość niewiele już znaczy. Pojawiły się nowe rasy i tak się porobiło, że albo wygra się wojnę, albo przestanie się istnieć. My, jako gracze, wcielamy się w przedstawiciela jednej z najnowszych ras w grze figurkowej, czyli Tau. Idzie to w parze z linią marketingową firmy GamesWorkshop (właściciela figurek), bo trzeba jakoś nową rasę sprzedać. Tau są zatem rasą, której los nie obdarzył zbyt wielkim refleksem. Żeby nie zginąć musieli sobie poradzić w inny sposób: bronią palną. Ich zwarte szeregi sieją ogniem tak celnie, że rzadko komu udaje się do nich zbliżyć. Tak ma być w teorii. Niestety. Grę Warhammer 40000: Fire Warrior zaczynamy w okopach i od początku jest źle. Przedzieramy się do punktu zbornego, by już po kilku zakrętach, wśród huku wystrzałów przekonać się, że prawdopodobnie zostaliśmy na placu boju sami. Być może gdzieś tam harcują jeszcze niedobitki, ale cel nagle się zmienia: trzeba przeżyć. Ale jak tu przeżyć? Jedno działko, do tego miecz (lekka porażka z tym mieczem u Tau, bo z takim refleksem, to oni mogą najwyżej żółwie nim poganiać, no ale w grze jest i tyle). Trzeba brnąć. I tak oto gramy sobie w strzelankę fpp.

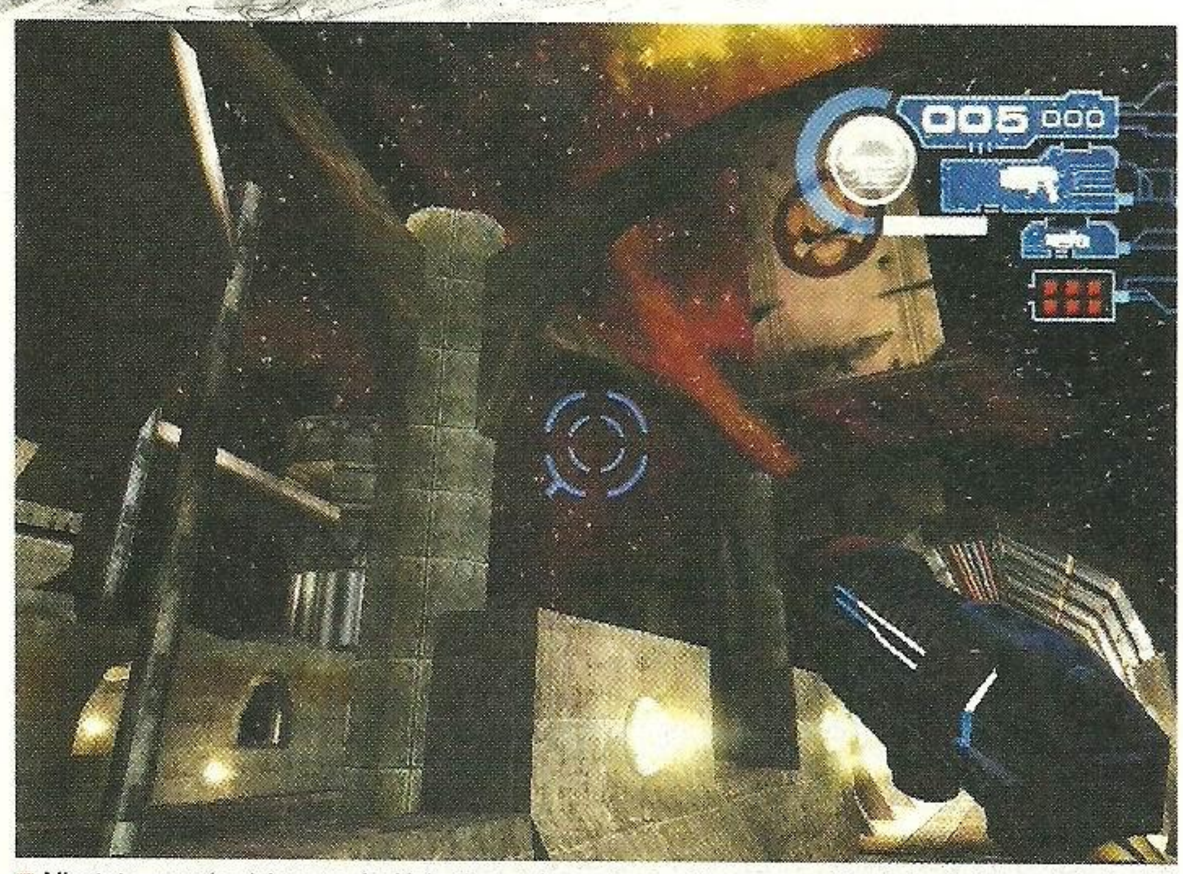
Grafika ma momentami przebłyski, ale przez większość zabawy prezentuje się dość przeciętnie. I choć to nie ona jest decydującym czynnikiem przy ocenie, to jednak znacząco na nią wpływa.

Krótkie info dla graczy nie siedzących w klimatach WH40K: zionie nudą. Żeby nie wybuchy na pierwszym poziomie, byłoby jak w aptece. Płaszczyzny banalne, minimalna liczba obiektów, celowanie trudne, scenariusz żaden. Ten tytuł ma znacznie mniej do zaoferowania, niż podobne pozycje. Fajnie jest jedynie obserwować pojazdy, które migają gdzieś w tle, ale nie daj Bóg któryś się zatrzyma – od razu widać bagno. Tekstury wielkości słoni, efekty graficzne rodem z PSXa. Blah...

Informacja dla ludzi, którzy siedzą w klimatach WH40K: mogło być lepiej, ale rewelacyjnie jest przedrzeć się przez okopy i natknąć na Komisarza ze spalinową szablą! Albo wyczaić stojącego gdzieś z boku i dymiącego mecha Sentinela. Ech... Albo zobaczyć Valkirię w akcji. Niesamowite wrażenie. Gra się w Warhammer 40000: Fire Warrior tak, jakby chodziło po muzeum. Ogląda się stacjonarne działka (aha, to laser taki to a taki), goni za czołgami, żeby pooglądać jakie to są, jak się ruszają. Strzela ze wszystkiego, żeby zobaczyć jak kolesie z GamesWorkshop i Kuju wyobrażają sobie ogień z tej broni. Na pewno miodek. Choć uciążliwy, bo trzeba się swoje nabiegać, nakombinować i nastrzelać.

Pewnie – są strzelanki, w których i samo strzelanie sprawia radochę. Warhammer 40000: Fire Warrior cierpi jednak na chorobę zwaną „kolizje!". Czasem wywalasz przeciwnikowi serię w czapkę, a on łyka ją jak zdrowy. Innym znów razem jeden strzał powala go wraz z całą rodziną i znajomymi kręcącymi się w pobliżu. Nie ma jak sobie uprościć życia, nie ma jak przycelować, bo często zupełnie nie masz i tak wpływu na tor pocisku. Poza tym linia produkcyjna GamesWorkshop linią produkcyjną, ale przydałoby się pokierować działaniami innych ras. Nieco bardziej zdecydowanych w charakterze na przykład, a nie takich mdłych jak (dla mnie) Tau. Wreszcie po trzecie: ciągłe bieganie w podobnych sceneriach, które nie reprezentują sobą niczego nadzwyczajnego może znudzić nawet największych zapaleńców. Sporo wyszło tu wiedzy „figurkowej" – pola bitew ustawione są bardzo zmyślnie. Trzeba się czaić, skradać, wykorzystywać bariery i przeszkody przez cały czas. Z początku nie ma sensu nawet prostować się z kucków. Jak tylko wystawisz głowę – nie żyjesz. Niestety, nie mają chłopaki wiedzy dotyczącej kodowania grafiki i to rozkłada całą grę. Rozkłada ją także to, że jak połączyć te fajne kawałki w całość, zaczyna być nudno i pretensjonalnie, bo wciąż robimy to samo. A tryb multiplayer? Na jednym, podzielonym ekranie sami wiecie jak się gra. Można też niby w Sieci, ale czy ja wiem? Ech... szkoda.

Grabarz



Niestety - wychodzi na to, że Kuju Entertainment zawaliło sprawę. Mogło być dużo, dużo lepiej.

PlayStation 2 — *Dla maniaków WH40K niezłe! Reszta - spokojnie.*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Kuju Ent.
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

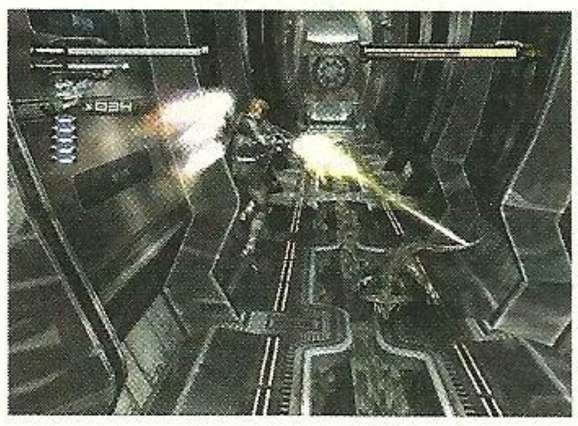
Wykorzystuje: *DShock2, MemCard 8Mb, NetAdaptor* **Nadchodzi na :** *Xboxa, GCN*

6.3

Dino Crisis 3

Niedawno Grabarz sprawdzał japońską wersję DC3 i pisał, że gra nie do końca się udała. Miałem nadzieję, że może ma inny gust niż ja i mi Dino Crisis 3 zwyczajnie się spodoba. Jak się okazuje - złudne.

Klasyczny dla filmów SF scenariusz jeszcze nie zapowiada scen grozy, które za chwilę będą miały miejsce na ekranie. Oddział kosmicznych komandosów zostaje wysłany do zbadania zaginionego statku, który niespodziewanie znów pojawił się na radarze. Gdy podlatują blisko niego, ten odpala lasery i pojazd naszych bohaterów obraca się w pył. Ocalałym udaje się jednak dostać na statek-widmo. A z uwagi na fakt, iż ratunek nie przybędzie wcześniej niż za tydzień, postanawiają zadomowić się i poszukać pozostałych przy życiu członków załogi. Zaczynamy kierować Patrickiem. Podbiegamy do drzwi, przełączamy przycisk i wchodzimy do następnego pomieszczenia. Cięcie – przerywnik filmowy. A na nim pięknie zmutowany T-Rex walczy z jakimiś robalami. Robale go zjadają i kierują swoje ślepia na nas. Cięcie – walimy do robali z karabinu, radośnie podlatując na jetpacku. Cały czas jest sympatycznie, aczkolwiek grafika nie robi specjalnie dużego wrażenia. Wybijamy robale i... Zaczyna robić się mniej sympatycznie.



W jakiś niezrozumiały dla mnie sposób kamery prezentujące akcję w DC3 umieszczono w najgorszych z możliwych miejsc, a dodatkowo przełączają się one w chory sposób. Co nie tyle psuje zabawę, ale ją wręcz uniemożliwia! Wystarczy skoczyć nad przepaścią i podlecieć na jetpacku mając kamerą umieszczoną za bohaterem. W połowie widok przełączy się na inny, a najlżejszy ruch gałki (odruch!) sprawi, że bohater zboczy z obranego kursu i na przykład spadnie. Podobnie jest przy bieganiu; często nie tylko nie można zorientować się gdzie w danym pomieszczeniu znajduje się bohater, ale i nie widać niczego na trzy metry przed jego nosem! Czy wyobrażacie sobie sytuację, w której znajdując się w wielkim, pustym hangarze trzeba co jakiś czas przełączać się na widok z oczu bohatera, by zorientować się gdzie są drzwi? A tak właśnie jest w DC3. Przecież to wręcz fundamentalny błąd w designie otoczenia. Ja nie żartuję: przejście do głupich drzwi stanowi czasem nielichy problem.

Sytuację mogłaby uratować mapa, ale ta znajdująca się w grze nie nadaje się do niczego. Po pierwsze odszyfrowanie z niej informacji to niezła gimnastyka umysłowa, po drugie zaś – wejście do ekranu mapy przerywa zabawę i trwa dość długo. A przecież to miała być gra akcji – tak wynika przynajmniej z tempa, w jakim biega i podlatuje na jetpacku bohater. Jeśli ktoś się uprze, bo na przykład kocha tę serię, to może odnajdzie się w systemie kamer i mapie, aczkolwiek cztery osoby w tej redakcji nie potrafiły.

No dobrze, ale może sama zabawa wynagradza stek bluzg, które lecą w stronę telewizora? Niestety, nie. DC3 jest prymitywne do bólu: wciśnij przełącznik, otwórz drzwi, przebiegnij kilka pomieszczeń dalej, postrzelaj do dinozaurów, znów coś przełącz, cofnij się do komnaty sprzed pięciu minut i tam coś przełącz... I tak dalej. Nuda, nuda, nuda! Walka może byłaby i zabawna (bo są fajne gadżety w postaci WASPów, chmary małych robocików wypuszczanych ze specjalnego zasobnika), gdyby nie system kamer. Cały czas walimy do czegoś, czego nie widać na ekranie – komandos sam namierza cel. Statek kosmiczny wykonany jest bez polotu, a pomieszczenie są do siebie po prostu bardzo podobne, więc łatwo się pogubić, bądź znudzić.

Grafika jest niezła, ale nie jakaś świetna. Dźwięk również wypada pozytywnie, choć aktorzy podkładający głosy reprezentują capcomowski standard w tej materii. W sumie najmocniejszym punktem ten nieudanej gry są renderowane przerywniki, które dość często oglądamy. Dajcie sobie z tym spokój, gigantyczna frustracja nie jest warta kilku może i niezłych momentów.

Gulash

■ Capcom ostatnio najzwyczajniej zawodzi. Dino Crisis 3 jest tego doskonałym przykładem.

Xbox — *Słabo. Po prostu słabo, sterylnie i nudno.*

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

5.9

Robin Hood Defender of the Crown

Kolejny remake staroszkolnego tytułu utwierdził mnie w przekonaniu, że niektórych rzeczy po prostu nie warto ponownie dotykać. Niech zostaną tam, gdzie ich miejsce – we wspomnieniach.

Średniowieczna Anglia. Król Ryszard Lwie Serce siedzi w lochu u Henryka VI, a jego brat – Jan Bez Ziemi uzurpuje sobie prawa do tronu. O tron zresztą stara się wieli innych możnowładców, każdy z prywatną armią i kawałem ziemi. Na razie jednak nie obchodzi to Robin Hooda i jego wesołej kompanii, którzy dzielnie walczą o prawa maluczkich z szeryfem Nottingham. Krótki fragment gry w lesie Sherwood wprowadza nas w jej arkana. Jako Robin możemy zaczaić się na karawanę i szyć do jeźdźców z łuku, bądź przygotować rajd na skarbiec podstępnego szeryfa. Strzelanie z łuku jest trudne (nie ma celownika) i nudne (bo zawsze takie samo). Rajd na skarbiec to walka na miecze z pachołkami; są dwa ciosy, ze dwa comba oraz blok. Słabiutko.

Pomocnikiem Locksleya jest oczywiście Mały John, który dowodzi jego armiami. Armie mogą zajmować sąsiednie tereny, by ich mieszkańcy płacili Robinowi co miesiąc daninę. John może też rekrutować (kupować) nowe wojska. I oczywiście nie obędzie się bez walki. System jest bardzo prosty, a bitwy zrealizowano wręcz minimalnym nakładem. Na środku ekranu pojawia się pergamin, a na nim ikonki wojsk. Gracz może wydawać im proste komendy: atak, osłanianie i tak dalej. Nie sprawia to żadnego problemu. Po chwili zabawy zdobywamy zamek Nottingham i wypędzamy szeryfa.

Tu zaczyna się właściwa rozgrywka. Marion poznaje Robina z rycerzem Wilfredem of Ivanhoe, a dzielny banita daje namówić się do walki w imię króla Ryszarda. Kto zdobędzie zamek Jana, wygra. Każdy z pretendentów do korony zaczyna zajmować terytoria na mapie, często walcząc z innymi panami.

Do wspomnianych napadów na karawanę i rajdów na skarbiec Robinem, a także dowodzenia oddziałami przez Małego Johna (z czasem pojawiają się nowe, silniejsze oddziały do kupowania oraz mini-gra w walenie do zamków z katapult) dochodzi Ivanhoe. Dobry rycerz może budować fortyfikacje na zajętym przez Robina terytorium oraz zwoływać turnieje. A na turnieju – pojedynek na kopie o sławę, pieniądze lub ziemię. Zrealizowano go w trybie fpp, a zadaniem gracza jest po prostu wycelowanie kopii najlepiej w hełm przeciwnika i obserwowanie animacji. Zabawne przez chwilę.

■ Z lewej - najazd na zamek i walka na miecze z pachołem. A z prawej oblężenie zamku i katapulty.

Mamy zatem Robina, Johna i Ivanhoe. Pojawia się także Marion, która szpieguje dla Robina wybrane obszary na mapie oraz braciszek Tuck, zbierający hajs na okup za Ryszarda.

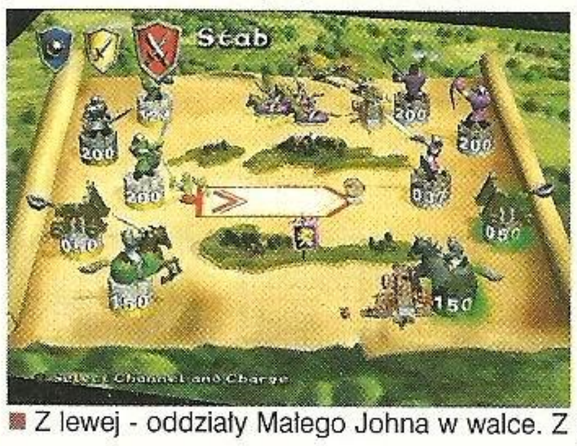
W międzyczasie obserwujemy masę dialogów wygłaszanych przez gadające głowy na temat sytuacji w Anglii, animozji między panami i tak dalej.

Wszystko to brzmi nawet zachęcająco, prawda? Problem polega na tym, że żaden z elementów gry nie jest w wystarczającym stopniu zabawny. Mini-gry zręcznościowe są naprawdę potwornie ograniczone, podobnie jak walka oddziałami Małego Johna. Do tego dochodzi przeciętna grafika (w scenach akcji animacja postaci jest żałosna) i bardzo przyjemnie nagrany dźwięk, z lektorami ładnie czytającymi dialogi. Strategii w tym żadnej – wystarczy jak najszybciej maszerować na zamek Jana i kupować łuczników, aby ukończyć zabawę w dwie godziny. A gra stawia ograniczenia – nie można na przykład zbudować gigantycznej armii, bo jest pewien limit wojsk. Denerwuje także częste doładowywanie.

Jeśli macie w pamięci wspomnienia związane z pierwowzorem, możecie się rozczarować. W 1986 roku połączenie prostej strategii i kilku mini-gier potrafiło przyciągnąć rzesze wiernych fanów. Dziś wydaje się to żałośnie ograniczone i zwyczajnie mało zabawne. Dla mnie gra stanowi duże rozczarowanie, choć kilka godzin zleciało niepostrzeżenie.

Gulash

PS: Na [www.cinemaware.com] można zagrać przez przeglądarkę w pierwowzór. Ach, klasyka.



■ Z lewej - oddziały Małego Johna w walce. Z prawej Robin szyje z łuku.

PlayStation 2 — *Klasyka w nowym wydaniu to już nie to.*

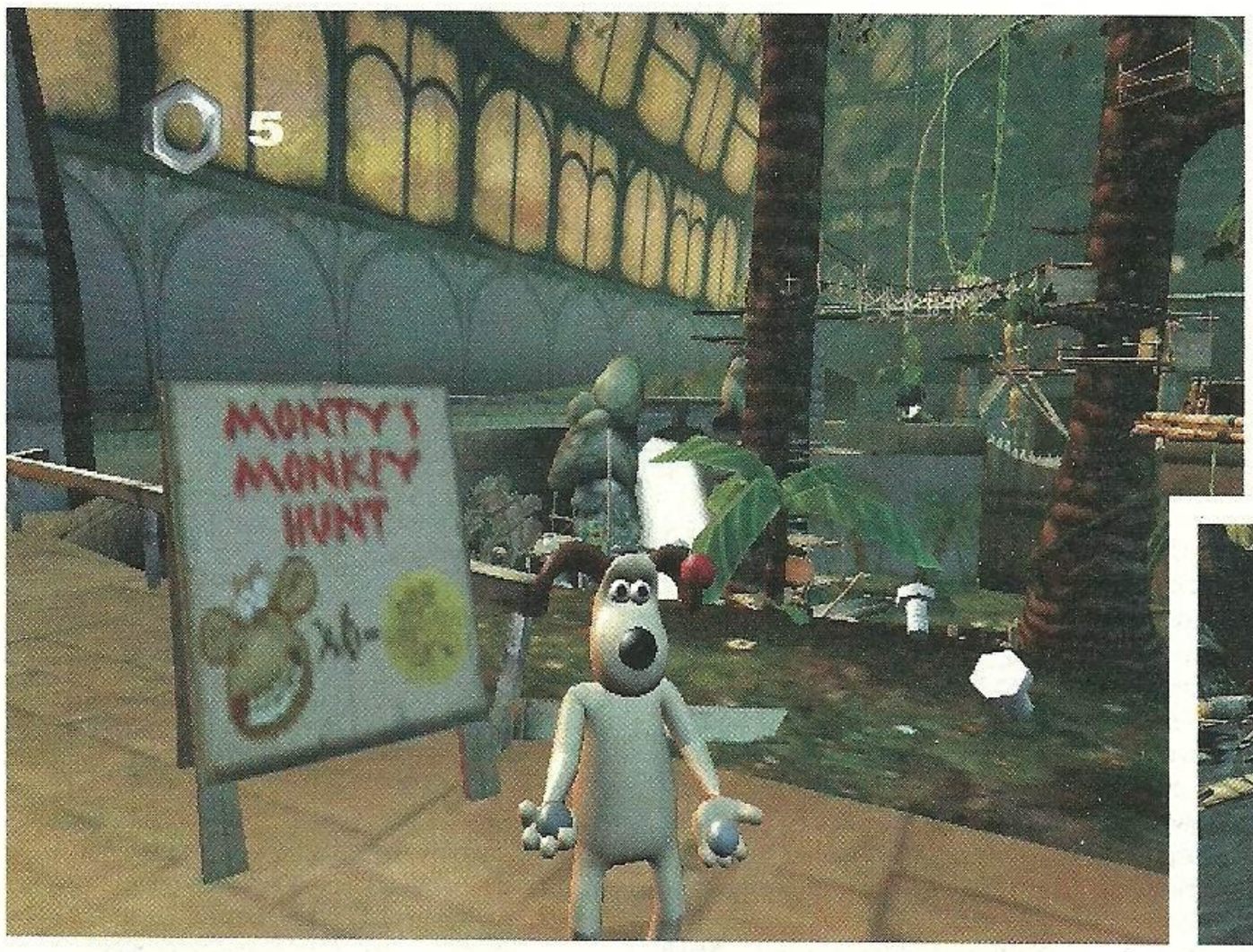
- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Cinemaware
- *Liczba graczy:* 1

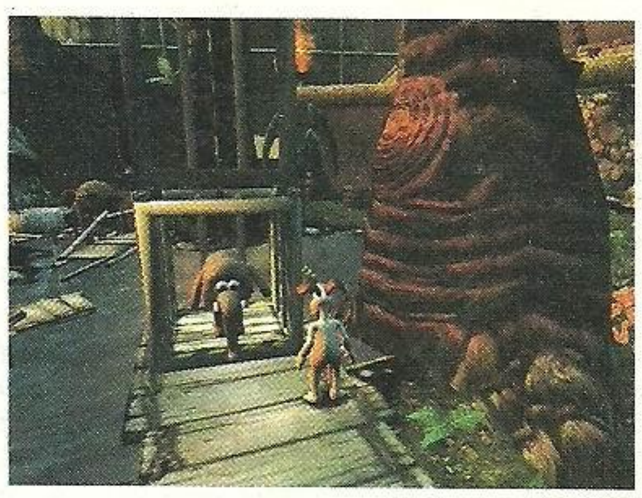
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.6

- **Dobre:** Elementy parodii, specyficzny humor, świetna animacja Gromita
- **Złe:** Przy porównaniu z nadchodzącymi hiciorami cała gra może wydać się kiepska...
- **Brzydkie:** ...w związku z tym, można zauważyć wieeele elementów do poprawienia!





Wallace & Gromit in Project Zoo

Ostatnio rzadko zdarza mi się oglądać telewizję. Przyczyna nie leży chyba w braku czasu, a raczej w słabym poziomie emitowanych w niej programów. Raz na jakiś czas zaczynam jednak żałować, iż TV służy mi niemal wyłącznie do grania - Wallace i Gromit bowiem, to nie kolejny beznadziejny reality show, a jeden z tych seriali, który jest dobry, bo jest dobry i jest.

Jeśli ktoś chciałby zaszufladkować tę świetną komediową serię jako niepoważną, zgodzę się w stu procentach. W żaden sposób serial nie jest jednak infantylny. Wallace i Gromit, choć jest „tylko" animowanym serialem komediowym, już na starcie dystansuje większość podobnych produkcji z udziałem żywych aktorów. I nic dziwnego - podczas perypetii wynalazcy i jego psa jesteśmy raczeni sporą ilością nieprzeciętnych gagów oraz masą naprawdę pierwszoligowego humoru podanego z nutką ironii. To jest właśnie to. Gorące licencje sprzedają się jak świeże bułeczki. Choć ta na W&G nieco już przestygła, nie odstraszyło to wcale firmy BAM! przed próbą przeniesienia dwóch sympatycznych kompanów znanych z serialu do wirtualnego świata. Tematem tego specyficznego odcinka ich przygód będzie wykonanie misji w zoo, której szczegóły poznajemy w zabawnym intrze.

■ Liczne mini gierki urozmaicają zabawę. No, przynajmniej starają się urozmaicić.

Wirtualne przygody Wallace'a i jego psa, to nic innego jak trójwymiarowa platformówka. Nieszczęśliwie dla niej, termin jej wydania zbiegł się z jesienno-zimowymi hitami szturmującymi PS2 ze wszystkich stron. Chcąc nie chcąc, muszę oceniać dokonania pań i panów z BAM! przez pryzmat drugiej części przygód Jaka, czy też powracającego w pełnej krasie Ratcheta, którego zmagania mam właśnie na tapecie. I muszę szczerze to napisać: mimo, iż W&G nie jest grą słabą, Ratchetowi i Clankowi podskoczyć nie może. Ale za to sporym atutem gry jest wspomniany wcześniej, serialowy klimat.

Specyficzny design, właściwy serialowi, jest w grze jak najbardziej widoczny, co zapisuję grze na plus. Mamy do czynienia rzecz jasna z trójwymiarowymi obiektami, które nie zostały jednak potraktowane cell-shadingiem, (to ostatnio modny zwyczaj przy tworzeniu gier na podstawie animowanych filmów). Tym razem byłoby to całkowicie nieuzasadnione, bo przecież nasi bohaterowie to plastelinowe ludziki. Jak w Claymanie czy Chicken Run, ale chyba ładniejsze.

Otoczenie wygląda nieźle, jest w miarę złożone i na tyle ciekawe, by zaabsorbować gracza samą tylko jego eksploracją. Do tego kilka ciekawych motywów (uwielbiam te jaskinie ukryte za wodospadami!) i mamy kolejny plus. In minus niestety zapisać muszę stronę techniczną, która przy porównaniu do R&C2 wypada blado. Ilość detali, jakość wykonania obiektów, szczegółowość animacji (choć Gromit także jest wyśmienicie animowany)... Nie zrozumcie mnie źle - nie jest słaba - po prostu w tej drugiej jest sporo lepsza.

Tym, co potrafi wzbudzić uśmiech na twarzach graczy w W&G, są nie tylko zabawne same w sobie perypetie naszego niecodziennego duetu. Bardzo miłym smaczkiem są liczne nawiązania do wielu innych gier czy filmów. Zapewne wszyscy starzy wyjadacze pamiętają wywołującą wypieki na twarzy akcję z pierwszej części przygód Crasha Bandicoota, kiedy to wielka kamienna kula wyruszała krętymi korytarzami w pościg za czmychającym, co sił w nogach rudzielcem. "Poszukiwacze zaginionej arki" jak się patrzy! Tutaj jest podobnie - pierwszy szyderczy element, jaki rzucił mi się w oczy, to laserowy celownik w 'bananowej spluwie' Gromita - potrójny, taki, jakim dysponował Predator. Po przyjrzeniu się scenerii pierwszego etapu, lianom i tym wszystkim konstrukcjom, ponownie naszły mnie skojarzenia z przygodami dr Jonesa. Motywy z gier przewijać się będą także dość często; nie jest to jednak bezmyślny plagiat, a w pełni przemyślane „puszczenie oka" w stronę graczy. Bo na zostanie tajnym agentem nasz Gromit raczej nie ma chęci i szans, a mimo to skrada się i korzysta z liny jak sam Fisher. Sam Fisher, ma się rozumieć. A chyba nie muszę wyliczać gier i filmów, z których nabija się Gromit ochoczo biegając po ścianach?

Systemowi gry daleko do nazwania go innowacyjnym czy choćby oryginalnym, ale nie jest też sztampowy. Kiedy wymaga tego sytuacja (czyli przez znakomitą większość czasu gry) kierujemy Gromitem, odpowiedzialnym za zręcznościowe elementy. Aby poczynić jakieś postępy, niezbędne jest wykonywanie w miarę prostych zadań, do których także on nada się najlepiej. Nie obejdzie się jednak bez pomocy Pana. Jego manualne umiejętności pozwolą na uruchamianie/naprawianie przeróżnych maszyn, jakich po drodze znajdzie się sporo. Aby mu to umożliwić, Gromit musi zebrać odpowiednią ilość porozrzucanych tu i ówdzie nakrętek, po czym zagwizdać na swego pana (i ponownie rozweselić tym gracza), by tamten przybiegł z pomocą. Sterowanie nie jest skomplikowane i nie nastręcza trudności. Większość ruchów jest na tyle prosta do wykonania, by już po kilkunastu sekundach treningu każdy gracz intuicyjnie mógł pokonywać stawiane przez grę przeszkody.

A będzie ich sporo. Ponad dwadzieścia etapów, niekoniecznie ogromnych, ale ciekawie zbudowanych i najeżonych dodatkowymi zadaniami. Gra nie jest trudna, a zabawa potrafi nieźle wciągnąć - całkiem przyjemna rozrywka. Co jakiś czas Wallace zmajstruje dla Gromita jakąś nową broń, aby tamten mógł zneutralizować za jej pomocą paru oponentów. Następnie pies zdobędzie dla Wallace'a nieco potrzebnych części, aby móc wykonać specjalne zadanie i przejść dalej. By wreszcie ostatecznie pokrzyżować plany oszalałego pingwina więżącego zwierzątka w celu zdobycia diamentów! Ups... A miałem nie zdradzać tej misternej fabuły... Ale skoro już wiecie, co Was czeka, pora chyba na dokonanie ostatecznego wyboru. Powiem tak: jeśli gra Wallace and Gromit byłaby sprzedawana w odpowiednio niskiej cenie, byłbym skłonny ją polecić. Nawet w obliczu nadciągającego tandemu: Jak - Ratchet czy niesamowitego Prince of Persia.

Gangsta

PS2, Xbox, GCN — *Ciekawa zręcznościówka dla fanów serialu.*

- *Wydawca:* BAM!
- *Producent:* Frontier
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

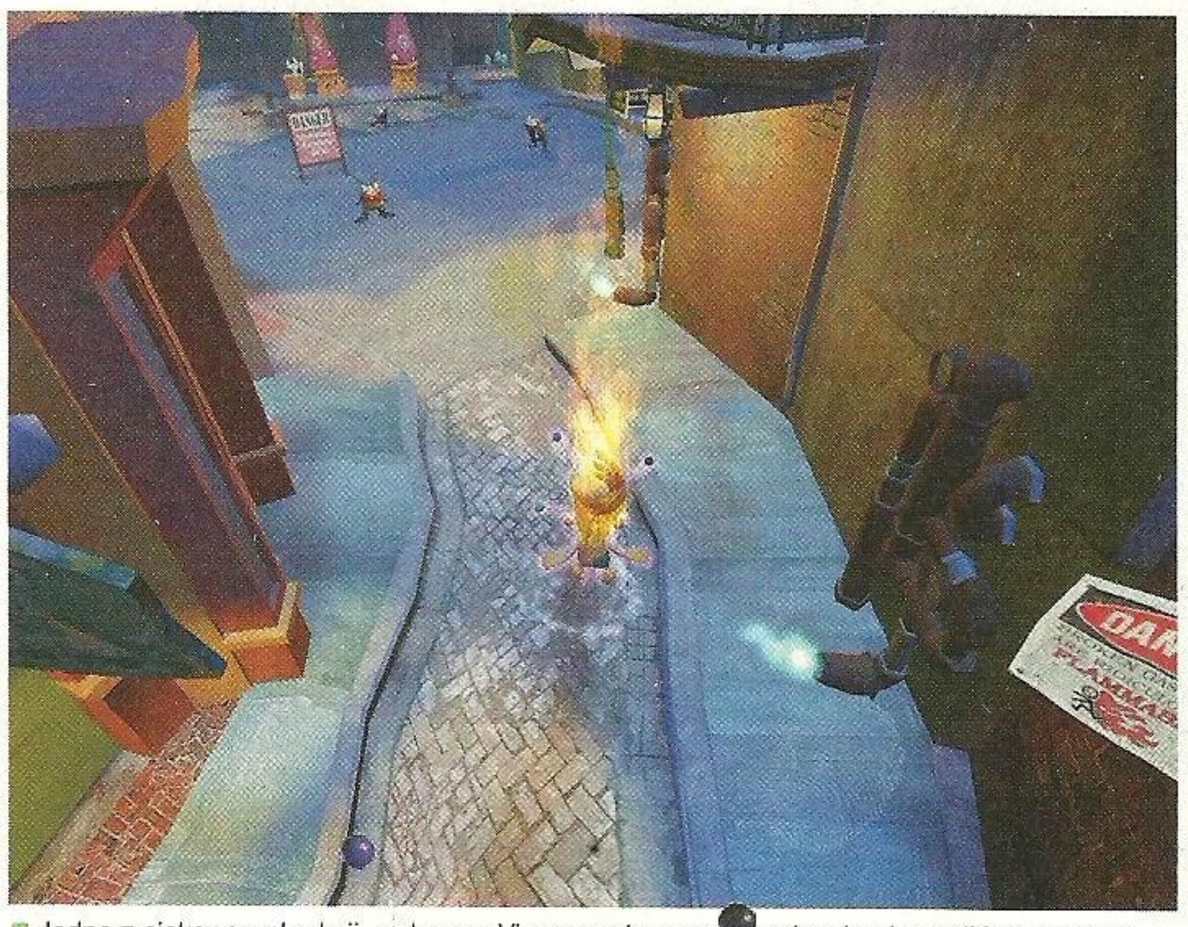
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc.*

6.8

- **Dobre:** Pomysły na niektóre poziomy są ciekawe.
- **Złe:** Słabo wykorzystany motyw laleczki voodoo. Można było zrobić to lepiej.
- **Brzydkie:** Przeciwnicy to owadopodobne stworzenia bez wyrazu i polotu.

Voodoo Vince

Pomysł jest po prostu rewelacyjny. Na bohatera tej akurat gry wybrana została mała pozszywana z różnych kawałeczków włóczki laleczka (a raczej – ze względu na płeć – mały, pozszywany z różnych kawałeczków włóczki laleczek), która rusza na poszukiwania swojej właścicielki, a zarazem stwórczyni. Obowiązkowo szpetnej i starej, ale potężnej czarownicy.



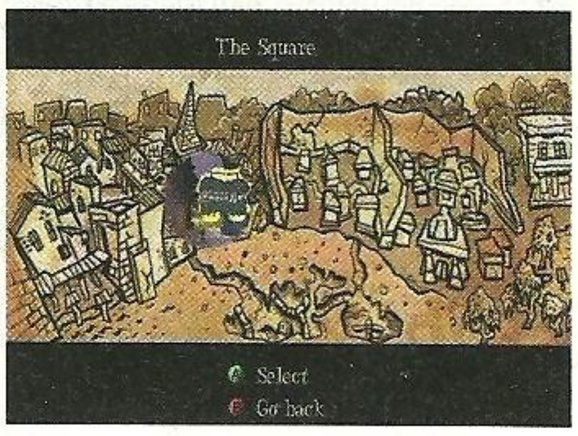
Jedna z ciekawszych akcji - płonący Vince musi spowodować wybuch stacji benzynowej.

Cay wic polega na tym, że laleczki voodoo służą – no do tego, żeby robić im krzywdę. Istota ich istnienia to trwanie tylko po to, aby mama – czarownica nadziewała je szpilkami przynosząc nieszczęścia konkretnym osobom.

Ten pomysł miał też zostać przeniesiony do Vince'a. Tylko pomyślcie – gra, w której cała mechanika świata zostaje postawiona na głowie. Przeciwnicy nie mogą zranić naszego bohatera, bowiem bycie ranionym to dla niego chleb powszedni. Mistrzostwo. Mnie się ten koncept bardzo spodobał. Tym bardziej, że w założeniach gry Vince miał walczyć z wrogami właśnie w ten sposób, że miał sam sprowadzać na siebie nieszczęścia, które natychmiast spotykałyby jego wrogów.

Niestety nic z tego. Voodoo Vince to najbardziej klasyczna z możliwych gier platformowych z charakterystycznym bohaterem. Mnóstwo zbierania, nieco bardziej przemyślane i zróżnicowane zadania oraz nieciekawe projekty przeciwników tworzą obraz gry zwyczajnej. I pozbawionej magii, która powinna z Voodoo Vince'a po prostu iskrzyć.

Okazuje się, że w VV cały fajny motyw z młóceniem wrogów przez karcenie samego siebie sprowadza się do zwyczajnych ataków specjalnych odpalanych przez napełnienie specjalnego wskaźnika. Faktycznie animacje są



miłe – po odpaleniu specjala na Vince'a spadają różne przedmioty, przecina go piła, jest rażony prądem i tak dalej, a następnie dokładnie to samo spotyka znajdujących się w jego otoczeniu przeciwników. Ale to są zwykłe animacje. Nic więcej. Utrzymane w klimacie voodoo – to prawda, ale co z tego.

Z kolei wrogowie są niezwykle słabi. Brzydkie, nieciekawe pseudoowadzie kształty przemierzające ulice Nowego Orleanu? O co chodzi?

Problemem jest też dźwięk. A może raczej głosy dwóch kluczowych przeciwników – bedgaja i Vince'a. Ten drugi mówi... no nie tak. Nie jestem do końca przekonany jak powinien brzmieć głos laleczki voodoo, ale lekko nosowy, niezbyt zaangażowany głos naszego bohatera zupełnie mi nie podszedł.

Oczywiście Vincent próbuje wygłaszać zabawne kwestie, ale ten klimat jakoś mi tu nie pasuje. Są też inne, w zamierzeniu prawdopodobnie komiczne sytuacje – w jednej z misji nasz bohater przyodziewa maskę żywcem wyjętą z „Oczu szeroko zamkniętych", potem wrzuca beret i przyciemniane okulary – ale to nie jest śmieszne. Żebyśmy się dobrze rozumieli – jestem strasznie zabawnym gościem, ale Vince mnie nie śmieszy. To wszystko jest zbyt oczekiwane. Wiadomo, że koncept ożywionej laleczki ma budzić uśmiech na twarzy – hej! to ma być śmieszne – i wszystkie kolejne teksty tak samo. Ale to nie działa.

No i w grze pojawiają się mało zabawne puenty. A to już bardzo ciężki grzech.

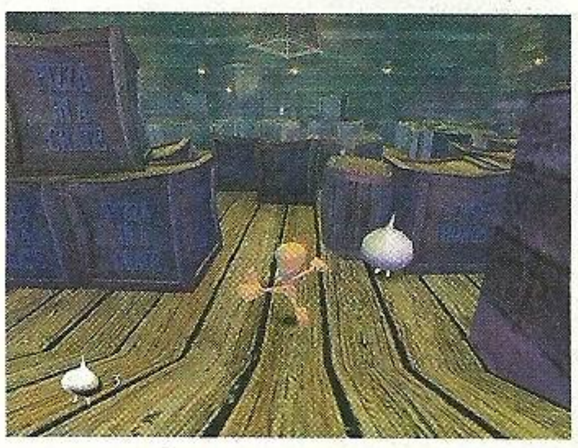
To... zwykły platformer 3D. Pod płaszczykiem tego całego voodoo kryje się podwójny skok postaci, zbieranie różnych badziewi, zwiększanie żywotności poprzez zdobywanie specjalnych przedmiotów, wypadające z rozwalanych przeciwników kryształki napełniające pasek specjali – dżizys – jest nawet mariowy podskok z walnięciem głową w ziemię i obrotowy atak! No po prostu sztampa na całego.

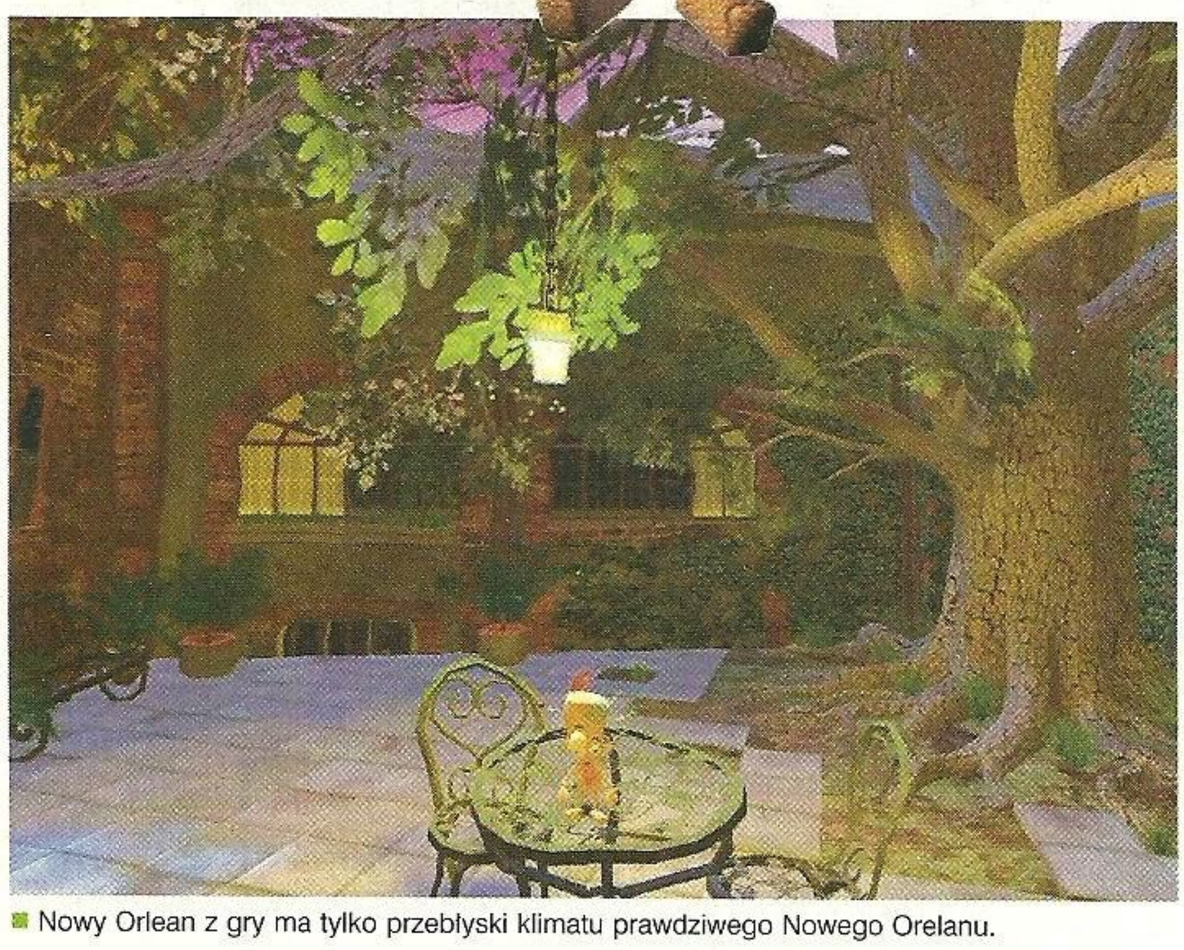
Kamera nie jest do końca życzliwa (szczególnie słabo wydostaje się z wąziutkich tuneli, którymi często pomykamy), a że w trakcie gry jest sporo skakania – nie jest to jej najmocniejszą stroną. Na szczęście problem rekompensuje odporność naszego podopiecznego na upadki z dużej wysokości. To jeden z nielicznych aspektów wykorzystania cech płynących z natury Vince'a w grze. Co prawda chłopak ginie po upadku w bezdenną przepaść, ale upadki na ziemię są niegroźne. Ale już wpadnięcie do wody kończy się dla laleczek voodoo tragicznie. O ile los istoty, która powstała tylko po to, aby ktoś mógł szpikować ją igłami może być jeszcze bardziej tragiczny.

Dobra – jadę tak po Vincencie, ale gra nie jest zła. To raczej kwestia mojego zawodu. Bo wszystko tu jest wykonane zgodnie z platformowymi normami. Grafika jest porządna, muzyka – także. Fajne są pomysły na poziomy – na tym wspomnianym już (z przebierankami) gra ociera się wręcz o przygodówkę, poza tym jednak pojawiają się ciekawe akcje. Na przykład taka, w której szybko trzeba lecieć przez poziom podpalonym Vince'em, aby dolecieć do kałuży benzyny i tym samym wysadzić dwa dosyć wredne dystrybutory z paliwem.

Ale to już wszystko. Jedyny dla mnie plus Vince'a, który poza tym jest zwykłą grą platformową pozbawioną polotu - ot, następną propozycją dla posiadaczy Xboxa aby mieli przy czym spędzić nieco czasu. Dla fanów platformerków będzie OK, ale jeśli chcecie Voodoo, to proponuję zagrać w pierwszego ShadowMana. Tam klimat voodoo jest podtrzymany.

Banan





Nowy Orlean z gry ma tylko przebłyski klimatu prawdziwego Nowego Orelanu.

Xbox — *Kolejna platformówka bez większych ambicji.*

- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Beep!
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

6.8

- **Dobre:** Możliwość kooperacyjnej gry czterech graczy jednocześnie. Do tego niezłe potwory z trzeciej edycji „Dungeons and Dragons"
- **Złe:** Kamera w tej grze jest dodatkowym przeciwnikiem, z którym wciąż trzeba się potykać. Niemożność symultanicznego grzebania w statystykach.
- **Brzydkie:** Ta gra nie jest najładniejsza. Rzekłbym raczej, że jest słabawa. Jedynie efekty wody zasługują na uwagę, ale to przecież nie nowość.

Dungeons & Dragons Heroes

Jakiś czas temu wyszło na jaw, że kryjąca się w papierosach nikotyna z biologicznego punktu widzenia wcale tak silnie nie uzależnia.

Najsilniej ludzi od papierosów uzależnia sam rytuał palenia, który daje wiele komfortu i pretekstów, na przykład do wyjścia na przerwę z pracy. Trudno czasem samemu ocenić, co tak naprawdę nas zniewala. Podobne przeżycia wiążą się grą Dungeons & Dragons Heroes. Zasiadłem do niej sam. Miała tryb kooperacyjny, więc od razu wstałem i telefon do ziomka. Już gramy we dwóch. Jest nieźle. Potem nieco obchodów po mieście, dzień minął. Telefon do dziewczyny: „Jest gra do sprawdzenia – niby średnia, ale gra się". Siadłem z nią i... spóźniliśmy się do pracy. Cholera! O co chodzi?

W Dungeons & Dragons Heroes chodzi o to, że było królestwo, które najechał czarnoksiężnik o sercu czarnym jak smoła w kopalni. I zgliszcza za sobą zostawiał, a pastwił się nad dziewczętami i (dziewczyny zasłonić oczy!) małe pieski wkopywał do studni. Tego wszystkiego nie ma w intrze do gry, ale można sobie wyobrazić. Pojawiło się więc czterech herosów – rycerz, kleryk, magik i powsinoga, którzy zebrali się w przysłowiową kupę i pokonali złego sadystę. On jednak, zanim odszedł ostatnim zaklęciem pozbawił życia całą czwórkę. Teraz sadysta się odrodził i znów zaczyna grasować. A zatem odradzają się i nasi dzielni herosi, którzy znów muszą stawić mu czoła. No, dosłownie spłakałem się pisząc te słowa, bo przyznacie sami, że cienizna ten scenariusz. I faktycznie: wszystko wali tandetą DnD z początku, ale potem zaczyna wciągać.

Gra jest zręcznościówką z podjazdami w kierunku eRPeGów. Zręcznościówką dlatego, że idziemy z ziomkami (może grać do czterech osób na raz!) i wycinamy potwory. Widok z trzeciej osoby. Można kamerę obracać, oddalać i przybliżać. Ponieważ jednak drużyna zwykle się rozpierzcha, a wszyscy muszą być na ekranie, zwykle kończy się na tym, że widok mamy najdalszy z możliwych. A skrzynie do rozwalania, kluczyki i złoto trzeba śledzić z lupą. Takie multiplayerowe tytuły dobrze też weryfikują przyjaźnie – złota mało, punktów doświadczenia jak na lekarstwo i kto pierwszy ten lepszy. Jeśli Wasz kumpel, z którym gracie skoczył już o dwa poziomy i ma nową lśniącą zbroję, a Wy ciągle tkwicie w miejscu – nawet jak pójdziecie zrobić herbatę, nie zostawiajcie go z Waszą dziewczyną. Wiadomo, co to za typ. Ale my brniemy przez grę. Co jakiś czas skaczą nam poziomy, ratujemy księżniczki, znajdujemy broń, kupujemy inną w sklepie... Cholera – ciągle coś się dzieje! Pod jednym przyciskiem atak bronią białą, pod kolejnymi dwoma ataki specjalne (można definiować z rosnącej wraz z naszym rozwojem listy), pod kolejnym rzucanie przedmiotami (czar „rój much", koktajl mołotowa, sztylety, toporki, eksplodujące shurikeny... sporo tego). Dwa mierniki energii z góry ekranu: czerwony – miernik siły i niebieski – mocy do ataków magicznych. Proste to wszystko jak drut i pochłania jak jedzenie kukurydzy w kinie! Tego nam było trzeba! Dobrego „wycinacza" w bogatym świecie, dla kilku graczy na raz. O świecie napomknę tyle jeszcze, że pomniejsze odnogi scenariusza, bossowie, postacie i intrygi są łyknięte z podręczników DnD, więc wciągają jak nic.

Można także powiedzieć o tym tytule wiele złego. Że grafika schematyczna i jak przyjrzeć się z bliska, to jednak pozostawia wiele do życzenia. Że animacja nie najlepsza, że muzyka przeciętna, że gra zwalnia, że dopuszcza się potężnych uproszczeń... Na przykład czar zamrażający na wiszącym moście spowoduje zamianę przeciwnika w bryłę lodu. Kiedy go rozkruszymy, kawałki lodu potoczą się wokół i zawisną w powietrzu obok mostu. Że odbywa się ciągła walka z kamerą, której nie można ustawić na stałe. Że tylko jeden gracz na raz może ekwipować postać i trwa to godzinami. Takich robaczków jest pełno. Ale nie to jest ważne. Ważne jest, że – do diabła – coś nie daje wstać od konsoli. Kolejny sklep, kolejna fajna kraina, kolejne ciekawe postacie i historie. Ładne animowane filmiki przed kolejnymi misjami, bajeranccy bossowie z DnD... Po prostu siadasz i siepiesz do upadłego, nie mogąc wstać. Co prawda nie wiem po co przechodzić tę grę po raz drugi, jak już się ją przeszło raz, ale z drugiej strony zawsze będzie komu ją odpalić. A to impreza, a to młodsze rodzeństwo... Dodatkowi gracze mogą się dołączać i odłączać od przygód, kiedy chcą – nie trzeba nawet wyłazić z gry. Krasnolud pierwszego poziomu może harcować z elfem dwudziestego poziomu. Nie ma sprawy!

Mam nadzieję, że sprzedałem Wam klimat tej zabawy. Wesoła, nie jakaś tam cudowna graficznie i grywalnościowo, ale wciągająca bardziej, niż się sądzi. Gorsza niż Baldur's Gate: Dark Alliance na PS2, ale wcale nie zła. No i ma co-opa dla czterech osób. Ach...

Grabarz

Niestety, nie można dopakowywać wszystkich herosów jednocześnie.

Prawdą jest, że czasami niewiele widać. Ale prawdą jest także, że sieka daje sporo radochy.

Dungeons & Dragons

Gra oparta jest na najstarszej komercyjnej, stołowej grze RPG – „Dungeons and Dragons", której trzecia edycja właśnie święci tryumfy na całym świecie. W Polsce także. Rozbudowany świat, tony podręczników i przepiękne wydania na całym świecie czynią z tego tytułu prawdziwy hit. A w DnD: Heroes nawet bossowie i pomniejsi przeciwnicy wzięci są żywcem z kart podręczników i bestiariuszy tego systemu. Jeśli więc spodoba się Wam gra na Xboxa, zapewne warto sięgnąć po wersję papierową.

Xbox — *Idea Gauntleta w niezłym klimacie.*

- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Atari
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

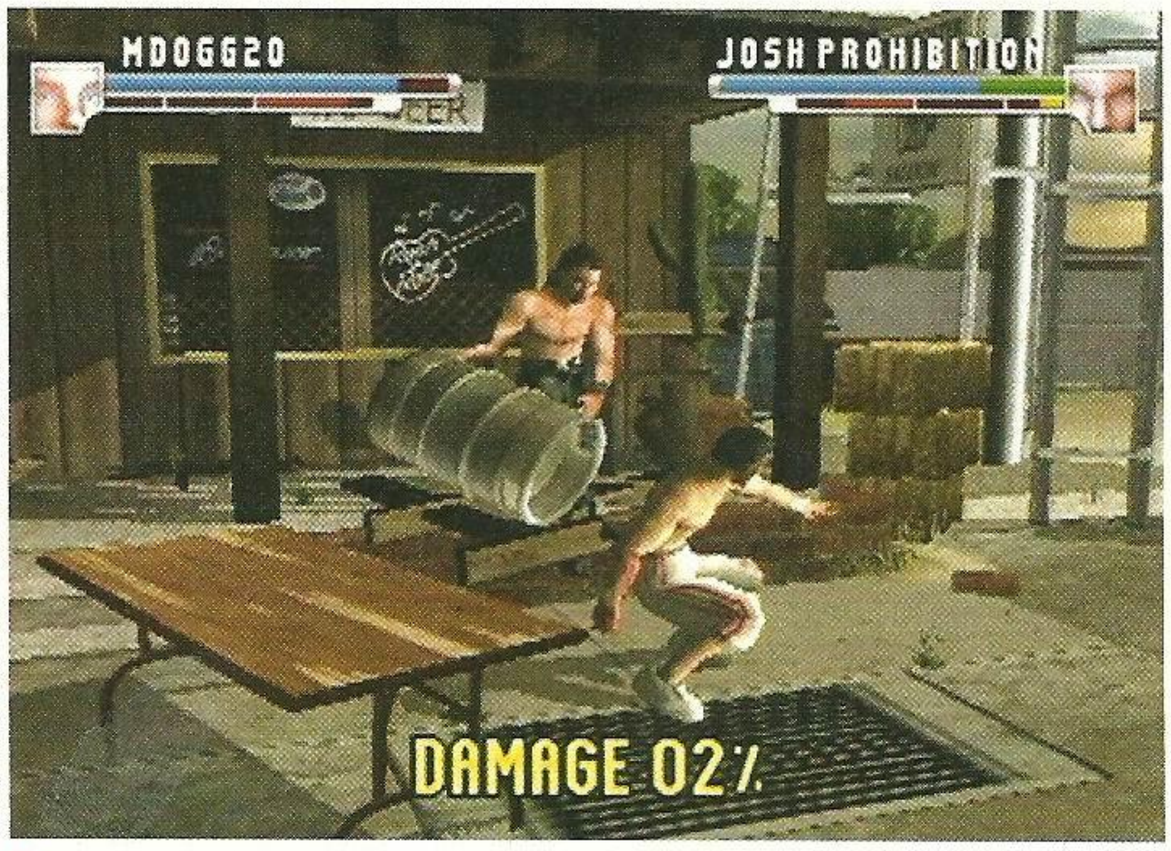
Nadciąga na: PS2

6.9

- **Dobre:** Soundtrack jest niezły i filmiki też od biedy ujdą.
- **Złe:** Cała mechanika walki i jej wtórność. Ogólny prymitywizm i bezsensowność zabawy.
- **Brzydkie:** Postacie, problemy z płynnością, przenikanie obiektów, gęby kolesi z ICP.

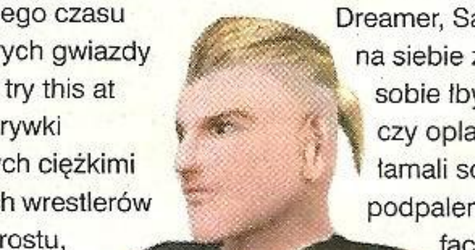
Backyard Wrestling

Szumiało o tej grze już od dość dawna, całkiem głośno zresztą i na podobnej zasadzie jak to miało miejsce przy okazji promocji BMX XXX. Ale nie tylko to zbliża do siebie oba te tytuły.



■ Pomysł wydawał się być interesujący, a i licencja gorąca - filmy z Backyarda sprzedają się za oceanem jak świeże bułeczki. Gra wyszła z tego jednak syfiasta.

Drugą rzeczą jest oczywiście jakość, a raczej jej brak. Niemal całkowity. Niech Wam się nie wydaje, że się czepiam ekstremalnych produkcji... czy nie daj Boże wrestlingu. Skądże znowu! Ja bardzo lubię wrestling, choć z wiekiem pasja mi trochę przechodzi. Wydoroślałem, czy co? Teraz preferuję shootfighting. Ale Backyard Wrestling: Don't Try This At Home jest po prostu słabiutkie. Nie to, co Def Jam Vendetta na przykład. Tak naprawdę produkcję Eidosu ciężko porównać do WWE Smackdown, WWE Raw 2 czy Wrestlemani XIX. To nie ta bajka. Ale zacznijmy może od tego, czym jest samo zjawisko Backyard Wrestlingu. To proszę państwa jest nic innego, jak wrestling w wydaniu podwórkowo-amatorskim. Innymi słowy mówiąc – amerykańska młodzież w „zabawie" naśladuje to, co obejrzała w telewizji. Oczywiście jest to dość szeroko potępiane przez media, a i same federacje wrestlingowe odżegnują się od tego zjawiska. Na przykład WWE swojego czasu puszczało spoty, w których gwiazdy prosiły – „Please, don't try this at home", a w tle leciały urywki wypadków zakończonych ciężkimi kontuzjami zawodowych wrestlerów (czyli kaskaderów po prostu, bo inaczej tego określić się nie da). Oczywiście kampania ta została spowodowana kilkoma przypadkami śmiertelnymi lub ciężkim kalectwem uczestników Backyard Wrestlingu. Widziałem zresztą kasetę z urywkami tych walk i muszę przyznać, że hardcore, to za mało powiedziane – rozbite łby, połamane kości (kilku backyardowców na wizji wyliczało swoje kontuzje – imponujące osiągnięcia, naprawdę), krew i najdzikse pomysły - tarka do warzyw świetnie nada się także do twarzy. Jednak WWE ma stosunkowo mały wpływ na inspirację tego, co można sobie zrobić na podwórku za domem. Tu najlepszym przykładem dla domorosłych kaskaderów była nieistniejąca już federacja Extreme Championship Wrestling. To właśnie w ECW wrestlerzy tacy jak między innymi Tommy Dreamer, Sandman, Raven czy Sabu skakali na siebie ze sporych wysokości, rozwalali sobie łby krzesłami i koszami na śmieci czy oplatali się drutem kolczastym i łamali sobie na głowach deski. Że o podpaleniach nie wspomnę. Tyle, że ci faceci po pierwsze używali specjalnie spreparowanych gadżetów – krzeseł i koszy z cienkiej blachy, przytępionego drutu kolczastego i tak dalej, a po drugie byli wytrenowani i naszpikowani środkami przeciwbólowymi. Dzieciaki nie mają do takich zabawek dostępu, więc okładają się prawdziwymi przedmiotami. A to boli. I nie, nie potępiam tu w żaden sposób ani backyardowców, ani tym bardziej ECW. Mam do tego po prostu zdrowy stosunek i po jednej próbie delikatnego stuknięcia się w głowę prawdziwym krzesłem stwierdzam, że trzeba mieć naprawdę mocno narąbane pod czaszką, żeby czegoś takiego spróbować z całej siły.



No i do tego właśnie służyć miała ta gra – zastępować dzieciakom próby realizowania „marzeń" w domu. I w pewnym sensie służy, bo granie nawet w takiego crapa zawsze jest lepsze, niż zarwanie świetlówką w łeb. Jednak w tej produkcji nie znajdziemy żadnych dzieciaków – wyłącznie zawodowi wrestlerzy z tak zwanych federacji niezależnych, a i ostrzeżenie przed próbowaniem tego w domu też się znalazło. Czyli skandal, ale taki na niby, ugrzeczniony. No dobra, miejsca na zajęcie się samą grą zostało niewiele, ale to nawet lepiej, bo nie ma się, nad czym specjalnie rozwodzić. Moim zdaniem z wrestlingiem BW nie ma nic wspólnego – głównie ze względu na sposób rozgrywki. Na podwórku za domem, w rzeźni, w klubie go-go czy studiu telewizyjnym masakrują się dwie postacie. I jest to normalna nawalanka, a nie żaden wrestling. I nie, nie dlatego, że ciosy czy chwyty są jakieś nieadekwatne do tematu. Jest tu wszystko, co trzeba. Rzuty, skoki z wysokości, nawalanie się różnymi przedmiotami (oczywiście krzesła, stoły, świetlówki itd.), kopanie i obijanie piąchami. Chodzi o wywarzenie rozgrywki, a na to największy wpływ miała niewątpliwie decyzja o nie umieszczeniu w grze żadnego bloku czy choćby uniku (!). Dzięki temu walka polega głównie na rzucaniu w przeciwnika różnymi przedmiotami z dużej odległości (uważajcie na piłkę do kosza, jest śmiertelną bronią!) i kopaniu się lub biciu na piąchy, bo to najszybsze ciosy. O rzutach nie ma nawet co marzyć. W walce zdarzają się zazwyczaj dwa lub trzy. Starcie wygląda następująco – szybki atak „kto pierwszy ten lepszy", a potem ganianie po okolicy w poszukiwaniu różnych przedmiotów. Konsolowy przeciwnik robi to zazwyczaj lepiej, więc nasze zadanie polega głównie na leżeniu i krwawieniu. Co wstaniemy – łup!, z drugiego końca planszy nadlatuje mordercza piłka do kosza i znowu rzuca nas na glebę w fontannie krwi. Wszystko w jakimś obłędnym tempie. Rewelacja po prostu. A przecież na arenie naszych zmagań znajduje się tyle fajnych miejsc, które mogłyby i zapewne w planie miały posłużyć do skatowania przeciwnika – są różne podwyższenia, stoły, płonące materace i masa innych przedmiotów, które aż krzyczą o wykorzystanie. Nie, nic z tego – kop, kop, piącha, piącha i rzut piłką w przeciwnika, czy ten stoi, czy leży. I tak do końca walki, czyli nokautu, bo kładzenie na łopatki mija się w tej grze z celem i nie widziałem żeby ktoś je stosował. Wtórne, głupie, mało zabawne i po prostu nudne. A na dokładkę Backyard Wrestling nie wygląda wcale dobrze. Owszem, animacja jest niezła, krew też robi wrażenie (choć trochę jej dużo, już w połowie walki walczący

powinni się wykrwawić na śmierć, hehe), a i miejscówki też są całkiem fajne. Dużo jest szczegółów i teksturki niczego sobie. Ale sylwetki są raczej słabe – engine Havok znany jest z ładnego przedstawiania animacji postaci (słynny efekt „szmacianej lalki"), fajnych i szczegółowych lokacji, ale same postacie ludzkie nie są chyba jego najmocniejszą stroną. Przynajmniej w tym, dość szczególnym trzeba przyznać, wypadku - kanciaste i jak na next-geny, mało efektowne.

Ale tym, co ostatecznie pokonało Backyard Wrestling są problemy z kolizjami, zwolnienia i inne bugi. Ta gra jest zwyczajnie niedorobiona. Mały przykład – postanowiłem skoczyć na przeciwnika z drewnianej platformy umocowanej na pniu ściętego drzewa. Koleś stał tuż pod nim, a mój dzielny fighter, myk – piękne salto w tył, jeszcze ładniejsze przeniknięcie przez pień (w pionie!, przeniknął przez podłogę z desek i cały pień drzewa) i lądowanie na glebie. A potem utknięcie w drzewie na stałe – nic się nie dało zrobić, trzeba było wyjść do menu. I tu znowu problem – w trybie story po przegranej walce gra wywala nas do menu i potem wszystko musi ładować się od nowa. A to wcale zabawne nie jest, tym bardziej, że w pozostałych trybach opcja powtórzenia walki jest dostępna.

Aha, dźwięk jest całkiem znośny – ostry soundtrack w wykonaniu między innymi Sepultury, Biohazardu, Anthraxu i Insane Clown Posse, a podczas walki też nie jest źle. Na pewno lepiej niż w przypadku grafiki. Plusem mogą być również filmiki z hardcorowych walk wrestlerów, którymi gra jest dość mocno wypakowana. Ale lepiej zamówić sobie filmy DVD przez Internet niż kupować dla nich grę. Taniej wyjdzie.

Podsumowanie? A niby po co? Rozrywkowy wrestling na sto razy wyższym poziomie mamy już w Def Jam Vendetta, a Backyard Wrestling zupełnie przypadkowo ma podtytuł, który właśnie odkrył przed Wami swe drugie znaczenie...

Marcellus

■ Takie akcje są możliwe jedynie jeśli umówicie się z przeciwnikiem, żeby przez chwilę nic nie robił.

PS2 i Xbox — *Nie próbujcie tego w domu!*

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Eidos
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

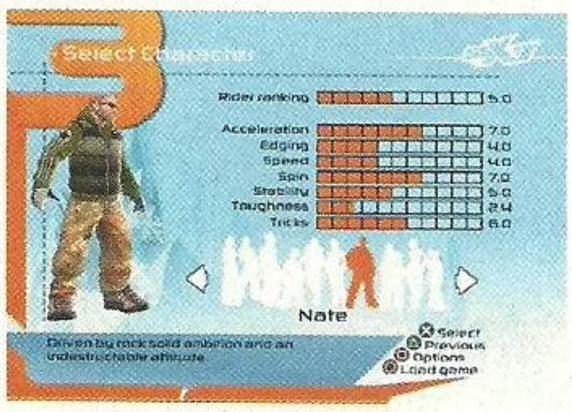
Wykorzystuje: *Amerykańskich półgłówków*

4.0

- **Dobre:** Prezentacja, grafika i dźwięk są nie do pobicia. Gra jest bardzo obszerna i megamiodna!
- **Złe:** W tej grze nie ma niczego złego. Jest bardzo dokładnie doszlifowana.
- **Brzydkie:** Również nie stwierdzono.

SSX3

Producent serii SSX niedawno stwierdził, że SSX Tricky nie było przeznaczone dla SSX'owych wymiataczy. Tricky miało być próbą dotarcia do nowych graczy, oraz zaistnienia serii na innych platformach, niż PS2.



Lepsze statystyki dla postaci można (i trzeba) kupować w specjalnym sklepie.

Retrospekcja

Snowboardów na konsole pojawiło się już ze 20. Grałem we wszystkie. Jednak tylko pięć gier w jakiś sposób rozwinęło gatunek.

Cool Boarders 2 – PS one
Na długo przed Tony Hawk's Pro Skater japońska firma UEP Systems zaprojektowała rewelacyjny system trików. Wyścigi były tylko dodatkiem do halfpipe, na którym całe ekipy prześcigały się w nabijaniu punktów

1080 Snowboarding – N64
Prawdziwa rewelacja, jeśli chodzi o uczucie towarzyszące zjeżdżaniu na śnieżnej desce. Przez długi czas żadnej innej grze nie udało się zbliżyć do realizmu, z jakim 1080 podeszło do tego sportu. „Kantowanie", różne rodzaje śniegu (mokry, suchy, lód...).

X-Games Pro Boarder – PS one
Pro Boarder po raz pierwszy zniósł uczucie ograniczenia towarzyszące zjazdom. Zmiast wyżłobionych korytek pojawił się stok, a na nim trasa, którą dało się przejechać na kilka sposobów. Pierwsze „big air", czyli gigantyczna skocznia.

SSX – PS2
Niewątpliwie najlepsza gra na starcie PS2, łącząca fantastyczne wizualia, rewelacyjną ścieżkę dźwiękową i masę radości z samej zabawy. Sszybki, efektowny wyścig połączony z przemyślanym systemem trików.

Amped - Xbox
W Amped mamy wielką górę i koncepcję otwartego stoku. Można pojechać gdzie się chce i robić, co się chce. Bez upływającego czasu, ale naturalnie z zadaniami do wykonania.

Początkowo może się wydawać, że trudno o bardziej szczerą wypowiedź autora gry – który przecież trzepie na sprzedanych egzemplarzach nielichą kasiutę. Gdy jednak weźmiemy pod uwagę kolejne stwierdzenie: „Prawdziwą kontynuacją, pełną nowych pomysłów będzie SSX 3", to wszystko staje się jasne. Facet po prostu chce nam powiedzieć, że „trójka" jest właśnie tym, na co czekaliśmy.

Jedną z nowości miało stanowić porzucenie sztywnych ram i oddanie graczowi kontroli nad tym, gdzie pojedzie na swojej desce po wielkim stoku. W praktyce zaczynamy na szczycie góry i zjeżdżamy sobie mijając kolejne odnogi z szyldami informującymi o zawodach. Można wstąpić do sklepu, można po prostu sunąć nie zwracając uwagi na zadania. Oczywiście cała otoczka z otwartym stokiem jest bardzo fajna, ale po jakimś czasie każdy gracz dałby sobie z nią spokój. U mnie nastąpiło to bardziej niż szybko. W grze znajduje się bowiem opcja „transport", dzięki której błyskawicznie przenosimy się do żądanego miejsca, by uczestniczyć w wyścigu, zawodach na rampie, czy zjechać sobie którąś z tras zaliczając challenge. W gruncie rzeczy wspomnianego otwartego stoku mogłoby równie dobrze nie być i nie sądzę, że ktokolwiek odczułby różnicę.

To tylko fakt wart odnotowania na pudełku gry, mający przyciągnąć klienta. Szybko muszę jednak dodać, że jest to nieodłączny element jednego z najbardziej fachowych designów, jakie miałem okazję obejrzeć w tym roku w grach.

SSX 3 broni się jednak nawet bez tego. Zabawa jest wręcz niezwykle wciągająca i grywalna, dokładnie tak, jak poprzednie części. Naturalnie ma niewiele wspólnego z prawdziwym snowboardem, ale przecież nie o to tutaj chodzi. Gra podzielona jest na klasyczne warianty rozgrywki: wyścig, rampa, slopestyle (czyli zjazd na czas po specjalnym torze z hopkami i rurkami do ślizgania) i big air, a także kilka nowych. Na przykład

Aby wykonać Super Ubera, wcześniej należy zrobić „tylko" dziewięć Uberów. Masa pracy.

Free Run to przejazd, podczas którego można się zwyczajnie wyszaleć do woli - ale także spróbować sił w licznych zadaniach dodatkowych. A za nie - wiadomo - kasa!

jest zjazd z całej góry przez wszystkie trasy w wyścigu z jednym rywalem (co może potrwać i piętnaście minut), bądź zaliczenie wszystkich pomniejszych zadań na każdej trasie. Tych ostatnich może być nawet kilkadziesiąt – zrób jakiś trik, przeskocz przez pięć obręczy itp. Na górze są trzy szlaki, a każdy podzielony na sporo tras. W sumie gracz wystartuje w około trzydziestu turniejach/zjazdach.

Ważnym elementem gry jest domek, w którym znajduje się sklepik. Za wygrane turnieje jest kasa, za kasę – statystyki, elementy ubioru, dechy, nowe triki i choćby kawałki na ścieżkę dźwiękową. Podobnie jak w Tony Hawku, niektóre zawody pozornie nie do wygrania okażą się prostsze, gdy gracz wcześniej napompuje swojego pupila. A jeśli mówimy o bohaterach tego dramatu, w sumie jest dziesięć postaci: Mac, Elise, Zoe, Moby, Psymon, Kaori i czwórka nowych: Nate, Viggo, Griff i Allegra. Różne stroje, różne specjalności, różne triki – każdą z nich prowadzi się nieco inaczej.

Podobnie jak w Tricky, także i tu możemy z kimś się znielubić, na przykład pukając go piąchą gdy przymierza się do ważnego soku.

Pamiętajcie tylko, że w najbliższym wyścigu, gdy tylko pojawi się taka sposobność, nowy wróg podstawi naszemu zawodnikowi nogę.

W trakcie gry dostajemy także wiadomości od przyjaciół i nieprzyjaciół, oraz nowe informacje od gry wyjaśniające jej tajniki.

System trików jest ciągle udoskonalany i rozbudowywany przez autorów. W Tricky zaproponowali nam Ubery, czyli supertriki możliwe do wykonania po nabiciu całego paska turbo „normalnymi" ewolucjami. Teraz są Super Ubery (odpalane po zrobieniu dziewięciu Uberów), handplanty, Ubery grindowane (czyli podczas ślizgu na rurce/drzewie), board pressy... No masa tego. Trasy skonstruowano tak, że można bez problemu tworzyć komboidalne abstrakcje. Przy czym warto nadmienić, że detekcja kolizji przy lądowaniu triku jest przyjazna graczowi i często przebacza drobne nachylenia w złą stronę. Nie wybacza za to uderzeń w bandę, czy zderzenia z drzewem. Warto wspomnieć jeszcze o umieszczonych na górze trasach. Zróżnicowanie – oto dobre słowo. Jeżdzimy rano i wieczorem, po puchu i

lodzie, przy walącym w twarz śniegu i w słońcu. Są trasy przebiegające przez miasteczko, ale także wysoko w górach.

Gry firmowane przez EA mają najlepszą prezencję spośród wszystkich produktów na świecie. Pod pojęciem „prezencja" mam na myśli mnóstwo drobiazgów składających się otoczkę i design – począwszy od menusów, przez dźwięk, a nawet takie pozornie mało istotne elementy, jak ekrany pojawiające się podczas doładowywania danych. Wszystko, dosłownie wszystko w SSX3 krzyczy: pierwsza liga. Olbrzymia widoczność, masa szczegółów i sześćdziesiąt klatek animacji na sekundę pokazują, jak powinno robić się gry na konsole. Padający śnieg, wielokolorowe światła, masa efektów specjalnych i tylko okazjonalne zwolnienia powodują, że od gry po prostu nie można oderwać oczu. Jest nawet tryb 16:9.

Dźwięk jest porażający. Nie na darmo dumnie prezentuje certyfikat THX, opracowany przez laboratoria Lucasfilm, a nadawany tylko produktom spełniającym wysokie normy narzucone przez Lucasa. Rozrzut licencjonowanej muzyki jest spory i mamy zarówno techniczne granie, jak i fachowe rzępolenie na gitarkach. Paul Oakenfold, Aphrodite, U.N.K.L.E., Chemical Brothers, Red Hot Chilli Peppers i masa innych sław fachowo miksowanych przez gadającego co jakiś czas DJa idealnie pasuje do tej produkcji. Boarderzy w rzucanych tekstach nie brzmią żałośnie, co często przytrafiało się grom traktującym o sportach ekstremalnych. Krótko mówiąc: niedoścignięty dla niektórych standard. Szkoda jedynie, że w wersji na PS2 nie ma obsługi dźwięku przestrzennego.

SSX 3 w udany sposób rozwija tę znakomitą serię. Jest sporo nowości i wprawdzie nie aż tyle, żeby mówić o całkowicie nowej twarzy SSX'a, ale wystarczająco, by doskonale bawić się bez marudzenia, że to już było. Gra jest przepiękna, brzmi fantastycznie, a także oferuje naprawdę długą i rozbudowaną rozgrywkę.

A także... Online. Tak jest, można ścigać się w graczami z całego świata. Bezdyskusyjnie polecam zarówno fanom, jak i nowym w temacie.

Gulash

PlayStation 2 — *Kwintesencja konsolowych gier extremalnych.*

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* EA BiG
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *DShock2, MemCard 8Mb, NetAdaptor* **Nadchodzi na :** *Xboxa, GCN*

9.0

- **Dobre:** Lekka i nie pozbawiona humoru przygodówka z perspektywy psiego nosa. Zadania i sytuacje są bardzo sympatyczne.
- **Złe:** Szybko gra popada w schematy i przerabia je już do końca. Po dniu, góra dwóch po prostu brakuje chęci do dalszej zabawy.
- **Brzydkie:** Tekstury są słabej jakości, a animacja zarówno głównego bohatera, jak i całego otoczenia nie spełnia dzisiejszych wymogów.

Dog's Life

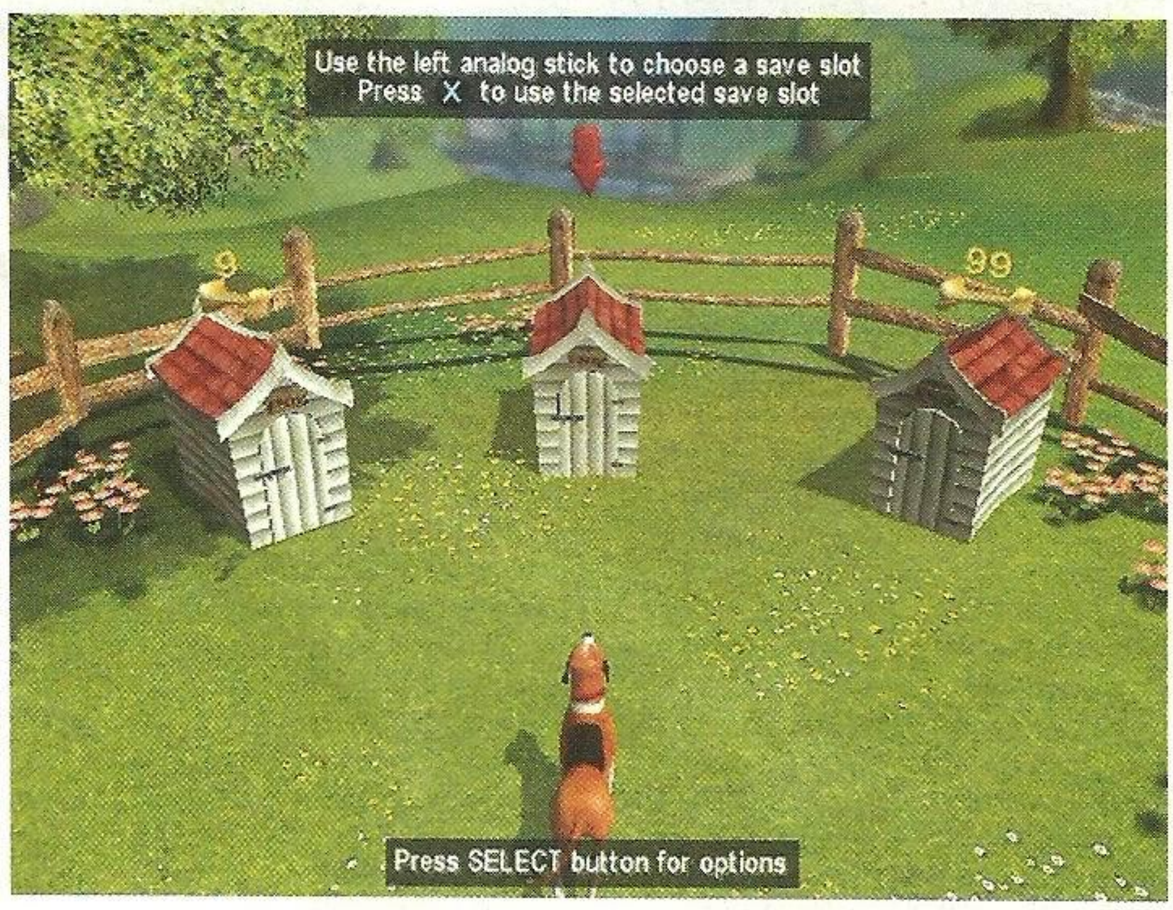
Już niebawem Frontier Developments postara się udowodnić graczom, że życie wiejskiego psiaka składa się nie tylko z tak oczywistych zajęć jak obsikiwanie przydrożnych drzewek.

Do tego dochodzi przecież cała gama tak fajnych akcji, jak choćby przewracanie kubłów na śmieci, wygrzebywanie z ziemi starych, ciągle smakowitych kości, czy wreszcie... publiczne opróżnianie zawartości żołądka. W fabułę wprowadza nas dość ładnie animowany filmik, w którym pierwsze skrzypce odgrywa nasz świeżo poznany pupilek Dżejk (Jake). Szybciutko dowiadujemy się także, iż nasze psisko sieje popłoch wśród miejscowej zwierzyny, a znaczną rolę w tym procederze odgrywają jego znane na całą okolicę piardy. Z ich pomocą Dżejk stara się podbić serce okolicznej piękności Daisy. Któregoś pięknego poranka, kiedy kolejny motylek padał ofiarą zatrutego powietrza, a konie w popłochu pochowały się w stajni, Daisy została porwana przez dwóch nierozgarniętych hyclów, pracujących dla podstępnej pani Peaches. Próba interwencji ze strony Dżejka zakończyła się wynikiem 2:0 dla wspomnianych panów i zamknięciem naszego bohatera w klatce obok wcześniej uwięzionej suczki. W drodze do panny Peaches klatka z Dżejkiem wypada jednak z samochodu i z trzaskiem rozwala się o ziemię. Od tego momentu przejmujemy pełną kontrolę nad psem. Będziemy podążać za sprawcami całego zajścia, przy okazji wypełniając ogromną ilość zadań.

Dog's Life to najzwyklejsza na świecie przygodówka z elementami tradycyjnego zbieractwa. Całkiem pokaźny świat gry, na który składa się między innymi spora wieś, duży stok narciarski, czy ogromne miasto, podzielony został na mniejsze rejony i to właśnie w ich obrębie Dżejk wypełniał będzie przydzielane mu zadania. Zleceń jest naprawdę dużo, a pomyślne wykonanie każdego z nich punktowane będzie soczystą kością. Od razu zaznaczam, że zadania do trudnych nie należą i z reguły ograniczają się do odnalezienia w obrębie rejonu jakiejś zagubionej rzeczy. Przykładowo, tutaj jakiś szalony naukowiec pogubił części do swojej rakiety, tam początkujący gitarzysta zapodział baterie do wzmacniacza, a jeszcze gdzie indziej stary dziad zawieruszył swój ulubiony toporek. Za szczęśliwie odnalezione przedmioty nasz pupil otrzyma wspomnianą już nagrodę. Dodatkowo, w obrębie wszystkich rejonów unoszą się niewidoczne na pierwszy rzut oka, różnokolorowe zapachy. Zobaczymy je dopiero wówczas, gdy przełączymy się na widok z oczu naszego bohatera. Na każdej planszy spotkamy się czterema rodzajami tychże zapachów, a zebranie kompletu każdego z nich zaowocuje odblokowaniem jakiegoś fajnego bonusa lub mini gry.

Do tych ostatnich zaliczymy na przykład wyścig z miejscowym psiakiem w „podlewaniu" drzewek, kopaniu dołków, lub zjadaniu beztrosko porozrzucanych po okolicy ciasteczek. Zwycięstwo w takiej mini gierce daje nam możliwość nauczenia się nowej sztuczki, lub przejęcia kontroli nad pokonanym rywalem. Zarówno jedna, jak i druga zdobycz pomoże nam potem znaleźć kość, ukrytą w obrębie danej planszy. Mój niepohamowany śmiech wywołała sytuacja, w której świeżo pokonany piesek (bezczelna miniaturka) podszedł do mnie i z poważną miną nauczył, jak prawidłowo powinno się „korzystać z trawniczka". Całość sprowadzała się do powtórzenia za maluchem odpowiedniej kombinacji guziczków. Kiedy mi się udało, dwa brązowe kabany zaległy na trawniku przed domem, a Dżejk zwyczajnie stwierdził, że wstrętny zapach to wszystko, o co w życiu chodzi. Oj, miałem w tym momencie ubaw.

Wracając jednak do widoku z psich oczu. Widzimy nie tylko unoszące się wszędzie kolorowe zapachy do skompletowania, ale także nowe zadania, których wykonania możemy z miejsca się podjąć (kolejność nie jest obowiązkowa). Osoby, które mają jakiś problem z reguły otoczone są smugą żółtego dymu, a miejsca gdzie zakopana lub sprytnie schowana jest należna nam kość, naznaczone są słupem światła. Wystarczy zwyczajnie udać się w takie miejsce i wykonać powierzoną misję. Dodatkowo, autorzy wprowadzili do gry dosyć ciekawy i użyteczny patent. Jeśli na przykład wspomniany już gitarzysta pogubił na terenie wsi swoje bateryjki, to możemy wcześniej obwąchać jego buty, po czym raz jeszcze spojrzeć na okolicę. Dżejk z miejsca zauważy ślady tychże butów i bez problemu, idąc ich tropem, odnajdzie wspomniane już akumulatorki. Po prostu nie da się ich nie znaleźć. Uszczęśliwiony w ten sposób pan otoczony zostaje purpurowym dymkiem i jest to dla nas znak, że dobrze spełniliśmy zadanie. Kiedy wszystkie osoby w danym rejonie otoczone są już purpurą, a odpowiednie liczby wskazują nam, że zebraliśmy komplet dymków, to przychodzi pora na opuszczenie miejscówki, przejście do kolejnego i w pewnym sensie rozpoczęcie zabawy od nowa.



Dog's Life nie jest pozbawione wad. Przede wszystkim cały urok zabawy mija już po dniu grania. Niemal każdy rejon „obsługujemy" w ten sam sposób. Wbijamy się w nową planszę i przeczesujemy ją w poszukiwaniu zapachów, przy okazji sumiennie ucząc się na pamięć okolicy. Następnie wypełniamy tych pięć, lub sześć miejscowych zadań, a na końcu doszukujemy się ostatnich mini gier i bonusów. Skończone? Czym prędzej zmieniamy rejon. I tak jest już przez całą grę. Troszeczkę pomaga tu po pewnym czasie absolutna zmiana lokacji (ośnieżone góry, potem wielgachne miasto), ale nie zmienia to zasadniczo modelu rozgrywki.

Schematyczność po prostu staje się nużąca i pozbawia gracza początkowego zapału. Dodatkowo mam zastrzeżenia do wykonania samej gry. Porównując ją do pierwszoligowych pozycji, ta gra jest zwyczajnie brzydka. Widać miejsca, gdzie nachodzą na siebie tekstury (swoją drogą, niewyszukane), brakuje tu nowoczesnych efektów graficznych, zaś animacja Dżejka jest kanciasta i dość nienaturalna. Pies biega niczym kłoda drewna z wystającymi łapami. I sztywnym ogonem. Sama gra zadowala się stałą, ale dość niską liczbą wyświetlanych klatek.

No cóż, Dog's Life to podręcznikowy wręcz przykład gry przeciętnej. Ma kilka fajnych patentów przykuwających uwagę gracza (psie sztuczki, mini gry), ale jest ich zbyt mało, by wybiła się jakoś z tłumu. Od strony muzycznej jest podobnie. W motywie przewodnim wyłowimy dużo gitarowych, kojących rytmów i w tym miejscu nie jest źle. Dialogi wygłaszane przez napotkane postacie, czy chociażby szczek Dżejka także są w porządku. Denerwujące są natomiast zapętlone utwory puszczane przez lokalne stacje radiowe. A także fakt, iż niemal każdy napotkany pies ma identyczny szczek - czy to mały berbeć, czy olbrzymi rottweiler. Nie lubię znajdować w grach niedoróbek, ale te wymienione po prostu same się znalazły. Cóż, nie jest to gra dla wszystkich.

Matt

PlayStation 2 — *Przyjemna gra krótkodystansowa.*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Frontier Dev.
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB,*

6.4

- **Dobre:** Megajatka w niesamowitej scenerii, długie i dopracowane poziomy, masa radości z rzezi, chaos na polu bitwy. No i dźwięk!
- **Złe:** Czasem kamera stara się być aż za bardzo filmowa i nie pokazuje najważniejszego - kierowanej postaci. Brak Online!
- **Brzydkie:** Mordy orków na zbliżeniach. Nawet trole są od nich ładniejsze.

Lord of The Rings: **Return of the King**

Panie, panowie, jesteśmy świadkami nadejścia nowej ery. Po pierwsze, potęga Saurona legnie w gruzach, a na tronie Gondoru zasiądzie prawdziwy Król. Po drugie zaś, stanie się to za naszym udziałem, a w dodatku po polsku. Witamy pierwszą grę na PS2 w naszym języku!

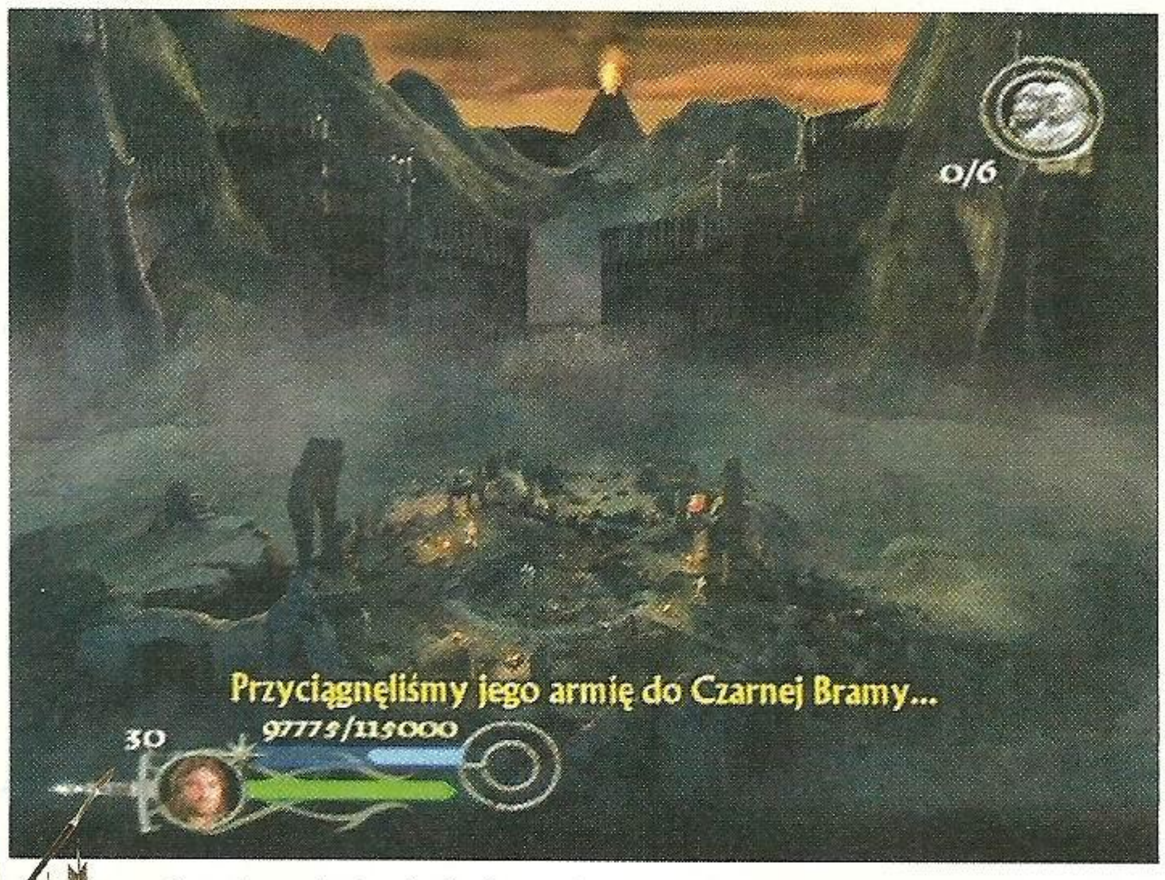
Jeszcze przed przywitaniem Powrotu Króla w kinach mamy szansę własnoręcznie uratować Śródziemie przed mocą złowrogiego Saurona. Duża dowolność interpretacji prozy Tolkiena nie przeszkodziła autorom w wyprodukowaniu znakomitej, wymagającej gry zręcznościowej.
Panowie ze Stormfront Studios mieli tylko rok na przygotowanie gry. Powiedzcie takiemu Kojimie, Miyamoto czy Yamauchiemu że mają przez rok wydłubać sequel jakiejś pozycji, a wybuchną gromkim śmiechem. To artyści, potrzebujący czasu i swobody. Stormfront artystami może i nie są, ale rzemiosło mają znakomicie opanowane. Zresztą: skoro mieli gotowy cały silnik i większość założeń, to mogli się skupić na dopracowaniu poziomów i oprawy. Udało im się i jedno, i drugie.
Choć przyznam, że po kilku pierwszych misjach w Return Of The King miałem zamiar wystawić tej grze niższą ocenę niż Two Towers, która zdobyła 8.9. Jednak z każdą kolejną godziną (a było ich około trzynastu) wkręcałem się coraz bardziej i bardziej. W końcu niemal marzyłem o tym, żeby pozbyć się obowiązków i wrócić do konsoli. Bo wbrew pozorom nasza praca nie polega tylko na graniu od świtu do nocy.

W Return Of The King podążamy trzema ścieżkami: „Czarownika" (to jedyny kalafior, jaki znalazłem w tłumaczeniu, bo powinno być raczej „Czarodzieja"...), Króla i Hobbita. Plan sytuacyjny kolejnych misji znakomicie zobrazowano w postaci gałęzi na Białym Drzewie Gondoru namalowanym na ścianie jednej z komnat królewskiego pałacu. Gracz ma sporą dowolność w wyborze kolejności ścieżek i może grać wymiennie postaciami, choć do rozpoczęcia dwóch ostatnich misji – Czarnej Bramy i Szczelin Zagłady – trzeba ukończyć wszystkie poprzednie.
W ROTK znajduje się dwanaście poziomów i zrealizowane podobnie jak rok temu interaktywne intro, w którym Gandalf pomaga zjednoczonym siłom w bitwie o Helmowy Jar. Później wraz z Aragornem wkroczymy na Ścieżkę Umarłych, a Frodo i Sam uciekną z Osgiliath. Następnie Gandalf oraz Król popędzą bronić Minas Tirith i stoczyć wielką bitwę na Polach Pelenoru, zaś dzielny Sam oswobodzi swojego Pana z łap wstrętnej Szeloby. A to oczywiście nie wszystko. Kolejne poziomy przynoszą nowe wyzwania i wymagają nieco strategii, przewidywania, sprytu, czy umiejętności orientacji, a przy tym nie zapominają o najważniejszym w tej pozycji. Rąbaniu, cięciu, pchaniu i dobijaniu sług Saurona.
Często na ekranie walczy ze sobą nawet i dwadzieścia postaci i jedyną metodą, by przebić się na drugą stronę jest po prostu wycięcie sobie drogi niczym w gęstym lesie. Tylko, że tu wycinamy w pień kolejne komanda orków.

W kolejnych misjach Nieprzyjaciel wysyła do boju coraz potężniejszych wojowników. Umarli z początkowego poziomu, czy uzbrojone w mieczyki gobliny to pryszcz przy fakerach, jacy wyskoczą podczas obrony Minas Tirith, czy przy Czarnej Bramie. Gra mniej więcej w połowie robi się bardzo trudna. Przez „bardzo" rozumiem powtarzanie tej samej misji po dziesięć, może dwadzieścia razy. Owszem,

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking/home.jsp** - filmy, screeny, tapetki i tak dalej.

■ Doprawdy, poziomy są świetnie wykonane pod każdym względem. Nie dość, że autorzy w udany sposób wcisnęli do sieki kilka świeżych pomysłów, to jeszcze podali to w godnej Króla oprawie graficznej i dźwiękowej.



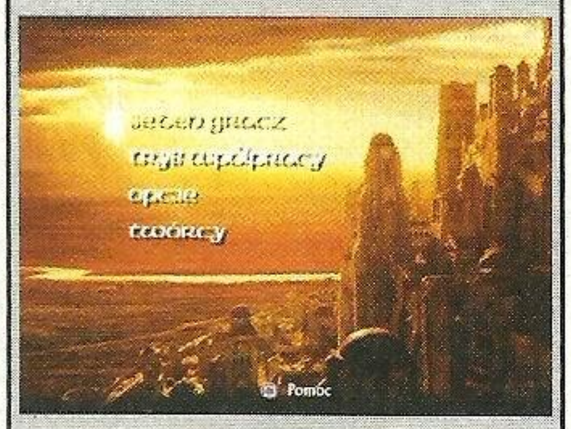
to momentami frustruje. Jednak za chwilę gniew odchodzi w niepamięć, gdy odkryjecie na planszy użyteczne miejsce bądź przedmiot, wymyślicie patent na pierwszą i drugą hordę nieprzyjaciół, zaplanujecie moment uzupełnienia energii ukrytej w beczce, czy zauważycie, że trola tak naprawdę można załatwić w mgnieniu oka. Jak? Nie powiem – sami odkryjcie. Nie powiem także o kilku bossach, w tym jednym dość zaskakującym. W każdym razie kolejne etapy są pod tym względem doskonale przemyślane i zaprojektowane.

Walka jest stosunkowo prosta, jeśli ktoś chce się po prostu wyżyć. Wystarczają dwa młyńce bronią: poziomy, czyszczący teren przed postacią i nieco z boków oraz pionowy, atakujący z ogromną siłą nieprzyjaciela bezpośrednio przed nosem bohatera. Do tego jeszcze przycisk dobijania oraz blok i już można się bawić pamiętając przy tym, że poziome cięcia nie robią krzywdy nieprzyjacielskim tarczom. Tarczę można zdruzgotać cięciem pionowym, ale jest ono sporo wolniejsze niż poziome. Lepiej więc uważać, gdy bohater zostaje otoczony przez pięciu przeciwników. Każda postać dysponuje także bronią miotaną. Aragorn i Legolas szyją z łuku, Gimli miota sztyletami, zaś dzielni Hobbici ciskają kamieniami (wszak mają w tym kierunku wybitne zdolności). W niektórych miejscach bardzo się to przydaje i jest wręcz niezbędne do ukończenie poziomu. Posyłając do piachu hordy nieprzyjaciół ładujemy dwa paski - oba wymagają od gracza sprawności w wywijaniu bronią. Pierwszy jest chwilowy, a zależy od liczby celnych combosów, czy bloków pod rząd. Po naładowaniu wskaźnika bohater wchodzi w Tryb Perfekcyjny – jest nieco szybszy i silniejszy niż normalnie. Drugi to skumulowane w walce doświadczenie, które po ukończeniu poziomu przekłada się na żywą gotówkę.

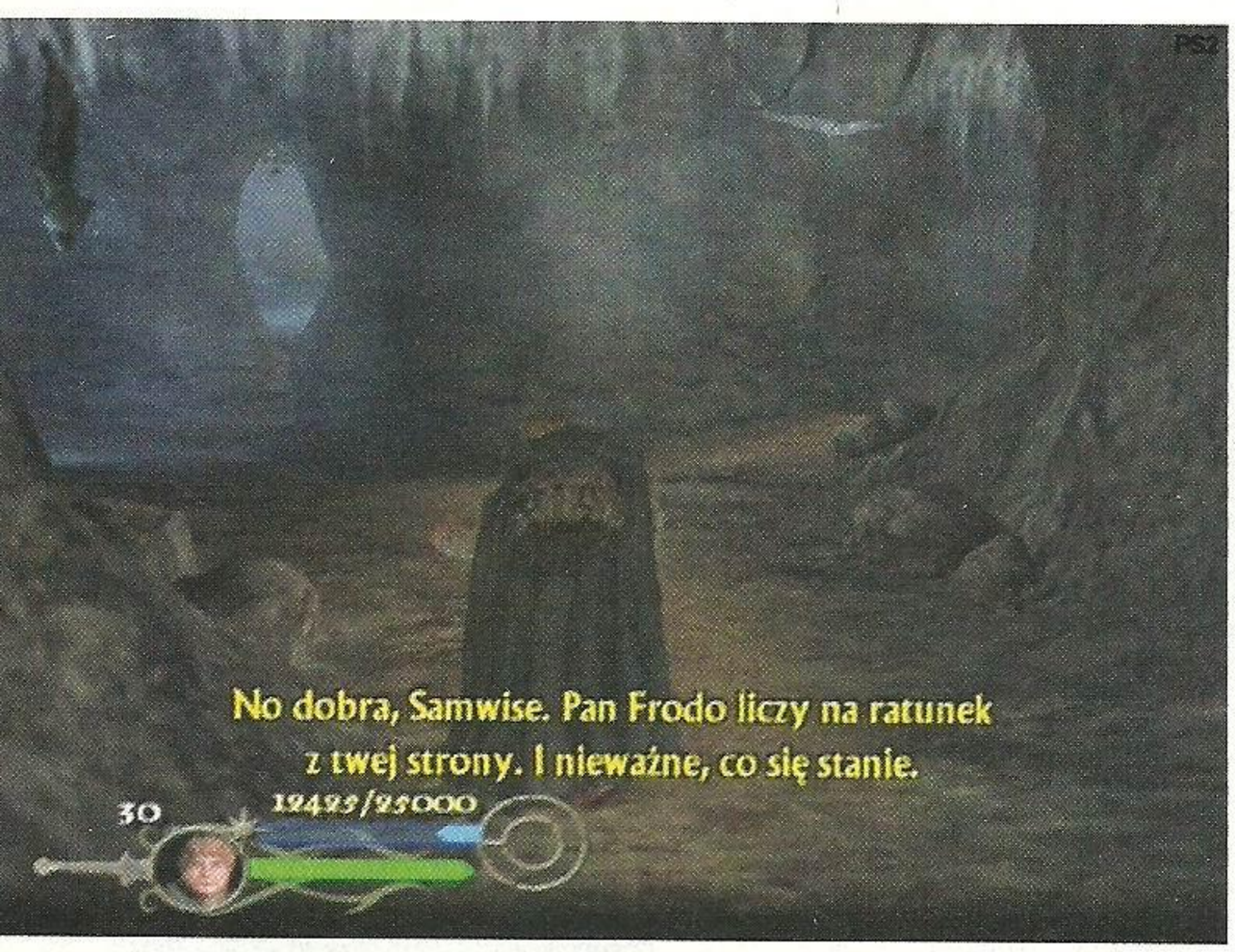
Za kasę kupuje się nowe combosy, ich silniejsze wariacje, czy mocniejszą broń miotaną. Wyposażając postać w „Rębacza Orków" czy „Młot Helma" można zacząć bawić się w nieco bardziej wyrafinowaną szermierkę. Są to potężne comba, potrafiące powalić nawet grupę nieprzyjaciół. W rękach sprawnego gracza comba w połączeniu ze zwykłymi ciosami i parowaniem wyglądają świetnie i dają efekty w postaci gigantycznych ilości martwych nieprzyjaciół.

Dodatkowo każdy bohater ma jedną, przypisaną jemu zdolność specjalną. Na przykład Gandalf tworzy wokół siebie pole siłowe działające na wrogów niczym katowski topór, natomiast szukający Froda w jaskini Szeloby Sam może skryć się pod

Teraz Polska... wersja!



Tak, tak, tak - po trzykroć tak! Pierwsza gra na konsole po polsku stała się faktem! Przetłumaczono wszystkie napisy pojawiające się w grze i choć nie jest to może ocean tekstu, to pod względem jakości absolutnie nie mam zastrzeżeń. Brawo Electronic Arts! A swoją drogą wysoka jakość translacji dobrze rokuje przed nadchodzącymi Potterem i Simsami.



■ Bitwa na murach Minas Tirith to pierwsze poważne wyzwanie w Return Of The King. Tu nie wystaczy opanowanie kilku combosów - trzeba też szybko myśleć.

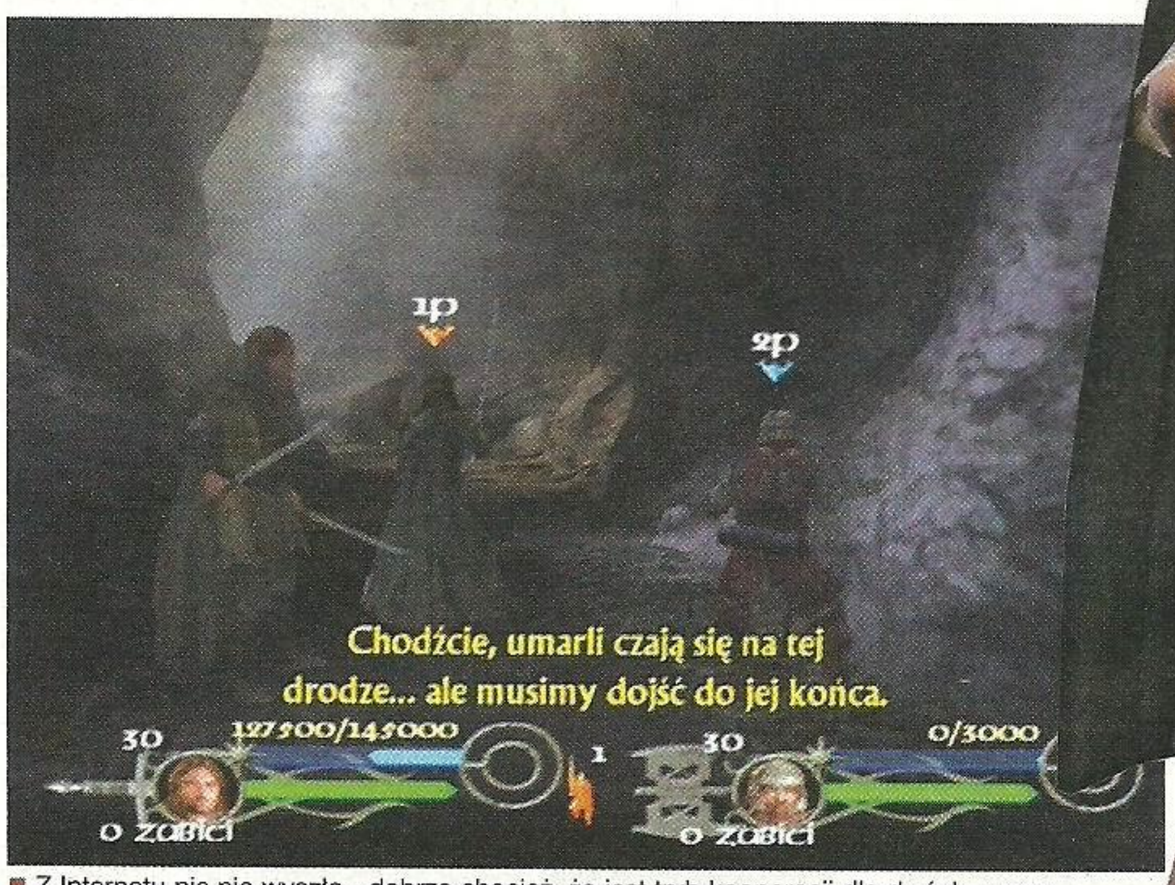
płaszcz Elfów, który przez kilkadziesiąt sekund czyni go niewidzialnym dla paskud.
Ufff... Walka jest świetna, nie ma prawa się znudzić. O mocy tej pozycji niech świadczy fakt, że kiedy ukończyłem główny quest i odblokowałem Survival o nazwie Palantir Sarumana, nie mogłem od niego się oderwać przez kolejne trzy godziny. Jest znakomity! Na rozwalenie czeka dwadzieścia coraz silniejszych oddziałów nieprzyjaciela, od kilku marnych orków, po zastępy troli jaskiniowych z pająkami pętającymi im się wokół nóg. Na razie poległem na dziewiętnastym, ale mam zamiar rozwalić wszystkie. Hint: tutaj buteleczki z energią nie znikają.

Wracając jeszcze do samych poziomów – już nie są tak małe i ograniczone, jak w Two Towers. Niektóre są spore i wymagają ciągłego przemieszczania się bohatera – choćby po to, by walić z umieszczonych po dwóch stronach wąwozu balist do nadchodzących Mumakili. Korci mnie strasznie, żeby podać Wam trzy przykłady diametralnie różnych leveli i chyba nie zepsuję nikomu zabawy właśnie to robiąc. Chcę pokazać Wam, że ROTK wcale nie jest taką bezmózgą sieką, na jaką wygląda na pierwszy rzut oka.
Weźmy jako pierwszego Gandalfa broniącego murów Minas Tirith. Na ekranie pojawia się niewielka mapka trzech części muru. Nacierający Orkowie niosą drabiny i próbują po nich się wspinać. Jest też swego rodzaju miernik zagrożenia ze strony przeciwnika – jeśli zbyt wielu orków

znajdzie się na murze, game over. Zadanie czarodzieja polega: po pierwsze na zrzucaniu drabin, po drugie na czyszczeniu zagrożonego fragmentu muru z nieprzyjaciół by miernik spadł, wreszcie po trzecie - na dowodzeniu katapultami walącymi w nadciągające wieże oblężnicze. I do Nazgula.
Dalej Król, czyli Aragorn. W jednej z bitew wraz z Gandalfem, Legolasem i Gimlim bronią szańca, na który nacierają niekończące się fale orków. Na ekranie pojawiają się gęby przyjaciół i ich energia; jeśli któryś dostaje niezłe wciry – spada. Ale gdy w jego towarzystwie pojawi się nasz Strażnik, zaczyna się regenerować. Aragorn musi zatem biegać od postaci do postaci, wspierać ją w walce, dodawać otuchy i leczyć – niczym prawdziwy król.
A na końcu dzielny Sam, szukający w ciemnościach Froda u

Szeloby. Nie dość, że walczy z pająkami i potężniejszymi od niego potworami, to jeszcze szuka swojego Pana w wielkim labiryncie korytarzy. Niektórych strzegą małe pajączki bojące się ognia – trzeba rzucać im pochodnie, by się rozstąpiły. I kryć się... Potrzeba sprytu, orientacji i umiejętności w walce, żeby sprawdzić się w każdej z wymienionych sytuacji. Ach, świetnie zaprojektowana gra.

Rok temu byłem pod dużym wrażeniem oprawy Two Towers, ale Powrót Króla kładzie Dwie Wieże na łopatki. Trudno opisać to, co czasem ma miejsce na ekranie. Olbrzymie wybuchy, latające w powietrzu (tuż przed nosem gracza!) kamienie, czy dziesiątki wyjących i szturmujących orków robią niesamowite wrażenie. Normalnie interaktywny film. Zresztą autorzy sami przychylają się do tego serwując bardzo filmowy system kamer, z zoomami, przejściami do innych ujęć czy długimi odejściami. Otoczenie wykonano z niesamowitą dbałością o

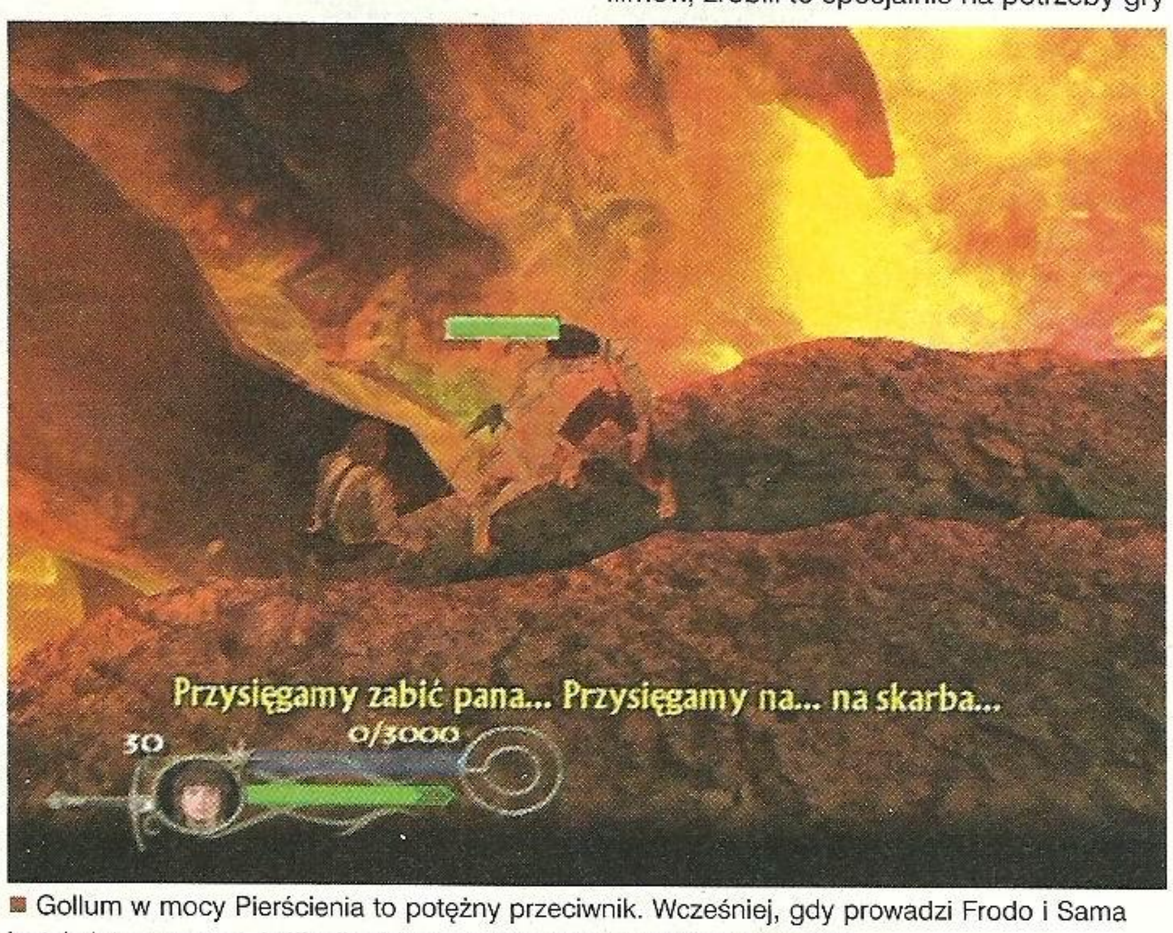


■ Z Internetu nic nie wyszło - dobrze chociaż, że jest tryb kooperacji dla dwóch graczy. Fajnie jest pomagać sobie w opresjach.

szczegóły – śliczne budowle, masa obiektów, wspaniale dobrane i równie dobrze wykonane tekstury. Modele postaci zyskały przez rok sporo polygonów i wyglądają przepysznie, animacja również poprawiła się w znaczącym stopniu. Zarówno dobre, jak i złe postacie ruszają się świetnie. Naprawdę, dobra robota. Podobnie jak przejścia od fragmentów filmu do gry – klatki filmowe niemal niezauważalnie zmieniają się w generowaną przez konsolę animację doskonałej jakości.

Ale bardziej nawet od grafiki poruszył mnie dźwięk. W jednym z wywiadów producent ROTK stwierdził, że dla nich warstwa audio gier jest wręcz sprawą priorytetową.

Powiedział również, że wielu autorów gier nie zauważa, jak bardzo istotny dla graczy jest dziś dźwięk. Święte słowa, chłopaku. Nie po to mamy ampy, subwoofery, wypasione głośniki, żeby słuchać jakiegoś rzępolenia. Ma być soczyście, z głębokim basem i dialogami na pierwszym planie, hehe. A na poważnie: ścieżka dźwiękowa jest po prostu miażdżąca. Po raz drugi EA wykorzystało kompozycje filmowe Howarda Shore, które – poza kilkoma motywami przewodnimi jakoś specjalnie nie zapadły mi w pamięć po obejrzeniu filmów. W grze sprawa wygląda zupełnie inaczej i nie raz przyłapałem się na gwizdaniu motywu przewodniego z „Władcy", czy mrocznej kompozycji snującej się zawsze w tle przy prezentowaniu Czarnej Wieży. Jest tak: muzyka jest obłędna i tak doskonale dobrana, że gdy po raz piętnasty czy siedemnasty podchodziłem do szczególnie trudnego poziomu, cieszyłem się, że ją słyszę. Nie nudzi, nie drażni, jest po prostu idealna i niesamowicie klimatyczna. Nie inaczej jest z głosami postaci, które często wykrzykują przeróżne kwestie. Głosy podkładają aktorzy znani z filmów, zrobili to specjalnie na potrzeby gry

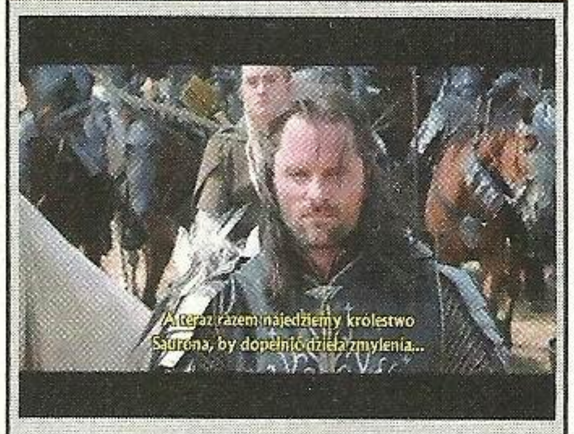


■ Gollum w mocy Pierścienia to potężny przeciwnik. Wcześniej, gdy prowadzi Frodo i Sama jest świetny - nawet, jeśli tylko biega sobie z boku i coś tam dogaduje.

w studiu Electronic Arts i brzmią zawodowo. Szczególnie Andy Serkis jako Gollum. Narratorem całości jest Gandalf czyli Ian McKellen: spokojnie i z nutką zadumy opowiadający o ostatniej wielkiej bitwie Śródziemia. Oczywiście gra ma certyfikat THX i Dolby Surround. Na Xboksie będzie DD 5.1, choć i na PS2 brzmi to wszystko fantastycznie.

Z niecierpliwością czekałem także na zapowiedziany przez Electronic Arts tryb Online. Mam przygotowany sprzęt: Network Adaptor dumnie sterczy z tyłu konsoli, a kabelek biegnie do routera podpiętego pod Neostradę. Próżne nadzieje – Online wyleciało z europejskiej wersji. Z tym większą zazdrością czytam raporty amerykańskich testerów EA, którzy grają przez Internet w trybie kooperacji. A przy okazji rozmawiają przy pomocy SOCOM'owego headsetu. To dziwny ruch ze strony EA – w SSX3 i FIFĘ można grać w Sieci, a w NBA, NHL czy Powrót Króla już nie. Z drugiej strony wszyscy peesdwójkowi programiści narzekają na niestabilną infrastrukturę sieciową PS2 w Europie... Ech, szkoda gadać. Dobrze chociaż, że kooperacja dla dwóch graczy dostępna jest bez kabla sieciowego. Teraz dwie osoby mogą zasiąść do eksterminacji złego nasienia i zdecydowanie warto to zrobić – zabawa w muliplayerze zawsze jest ekscytująca.
A to przecież jedna z rzeczy, której zabrakło w Dwóch Wieżach.

Dodatki filmowe



Podobnie jak w Dwóch Wieżach, także i w Powrocie Króla nie szczędzono filmowych fragmentów zapychających doszczętnie płytę DVD. Oglądając je słyszymy głos Gandalfa (i czytamy polskie napisy, jeśli włączymy taką opcję) wprowadzający w klimat i to jest fajne. Niestety, większość fragmentów pochodzi z obrazów kinowych, które już widzieliśmy - najwyraźniej Peter Jackson i New Line Cinema poskąpiły gotowych kawałeczków z finału trylogii. A o fragmentach pochodzących z końca filmu nie ma nawet co marzyć. Najwyraźniej mamy potraktować grę jako zaproszenie do obejrzenia filmu, jego rozszerzony, interaktywny trailer. Można i tak. Gorzej prezentują się mini-wywiady z aktorami, które nakręcono, gdy nagrywali głos do gry. Nie mówią zbyt wielu ciekawych rzeczy i są to właściwie bardziej reklamówki, niż jakieś intreresujące nas wypowiedzi. „Moja postać jest najlepsza, rządzi i w ogóle" - tyle można na ogół usłyszeć. W sumie trochę szkoda.

Return of the King to świetny seuqel Two Towers. Poprawiono, rozbudowano i dopracowano w nim praktycznie wszystko to, co istotne. Jest aż dziewięć postaci o różnych charakterystykach. Misje są długie, wyczerpujące, trudne i wciągające. Jest kooperacja dla dwóch graczy. Grafika i dźwięk, a także ogólna prezencja gry to mistrzostwo świata. Jeśli ktoś uprze się i zapragnie ukończyć grę w stu procentach (każdą misja każdą postacią), czeka na niego 108 etapów. To kilkadziesiąt godzin podanej w filmowym stylu sieki, która nie ma szans nie spodobać się osobom lubiącym zręcznościówki. I choć mogę nieco ponarzekać na nie trzymające standardu dodatki, to i tak warto ROTK kupić. Zapewniam.
Gulash

PS: Po ukończeniu gry na ekran wyskoczył napis: Lord Of The Rings Trilogy – coming in 2004. Bosko.

PlayStation 2 — *Świetna rzecz i po polsku! Wracam do konsoli.*

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Stormfront Std
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB* ***Nadciąga na:*** *Xbox, GCN*

- **Dobre:** Wspaniała zabawa na jesienne wieczory. Różnorodne misje, doskonała oprawa i powalający humor. Inne tego nie mają...
- **Złe:** Komuś może nie spodobać się zmiana klimatu i mroczny Jak. Ale po godzince i on się przekona...
- **Brzydkie:** Mało estetyczne menusy. Ale kogo to obchodzi?

JAK II Renegade

Jak myślicie? Gdyby Jak umiał mówić, to jak brzmiałyby jego pierwsze słowa? „Ładny dzisiaj mamy dzień", „Może pomóc pani nieść zakupy?", „Daxter, mój ty futrzany przyjacielu", „Zabije Barona Praxisa!"....?

Zaraz, zaraz! „Zabiję Barona Praxisa"? Czy coś takiego mogłoby przejść przez gardło takiemu miłemu i dobrodusznemu młodzieńcowi? Gdzie w kolorowym i pełnym bajecznych krajobrazów platformerze miejsce na tego typu bezpretensjonalne pogróżki? To musi być pomyłka, lub jakiś niewybredny żart. A może po prostu to już nie jest ten sam, wypełniony po brzegi ciepłymi barwami świat, po którym niegdyś beztrosko hasała nasza komiczna dwójka? Bingo! Przecież druga część hitu Naughty Dog nie różni się od swej starszej siostry tylko dwójeczką w tytule i kilkoma nowymi etapami. Nie można też powiedzieć, że wnosi ona w stosunku do poprzedniczki sporo zmian. Czemu? Bo to nie jest zwykły sequel i to nie są zwykłe zmiany. To prawdziwa rewolucja! Ojcowie zapomnianego już Crasha postanowili dokonać prawdziwego przewrotu w małym platformerowym światku i poprzez Jak 2 wprowadzili ten gatunek na zupełnie nowe tory.

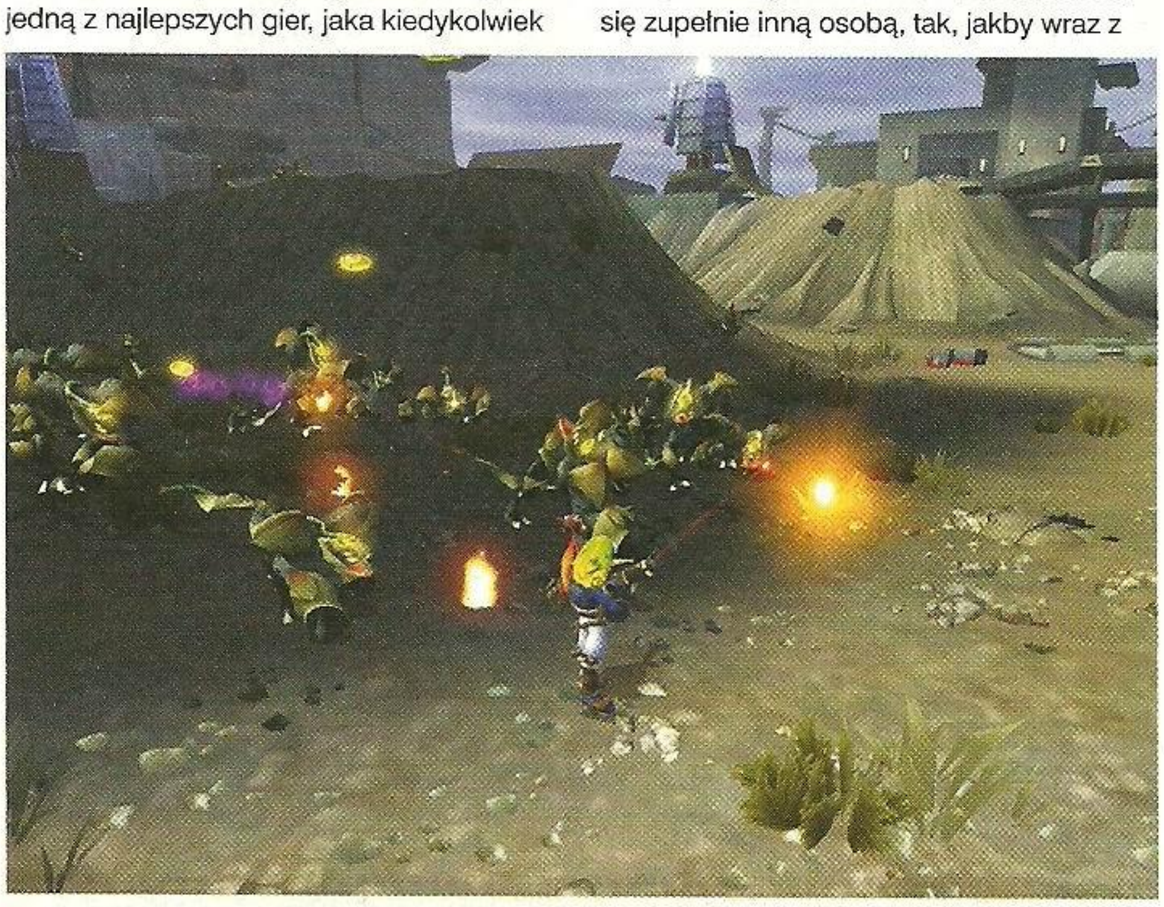
Tego rodzaju przedsięwzięcia zawsze wiążą się ze sporym ryzykiem, ale z drugiej strony, gdyby nie one, to nie mielibyśmy chyba w ogóle do czynienia z postępem w elektronicznej rozrywce i wciąż musielibyśmy zadowalać się odgrzewanymi kotletami. A tak, dostajemy w nasze łapki jedną z najlepszych gier, jaka kiedykolwiek miała okazję skorzystać z możliwości oferowanych przez PlayStation 2. I jeśli mam być szczery, to nie sądzę, aby do końca swych dni czarna konsola dorobiła się czegoś równie wciągającego i pięknego, jeśli chodzi o gry platformowe. Nawet Ratchet & Clank muszą tym razem ustąpić pierwszego miejsca na podium blondasowi i wiecznie okupującemu jego ramię rozgadanemu gryzoniowi. A kto lub co doprowadziło mnie do takich wniosków? Przede wszystkim...

JAK...

I to na dodatek mówiący Jak.

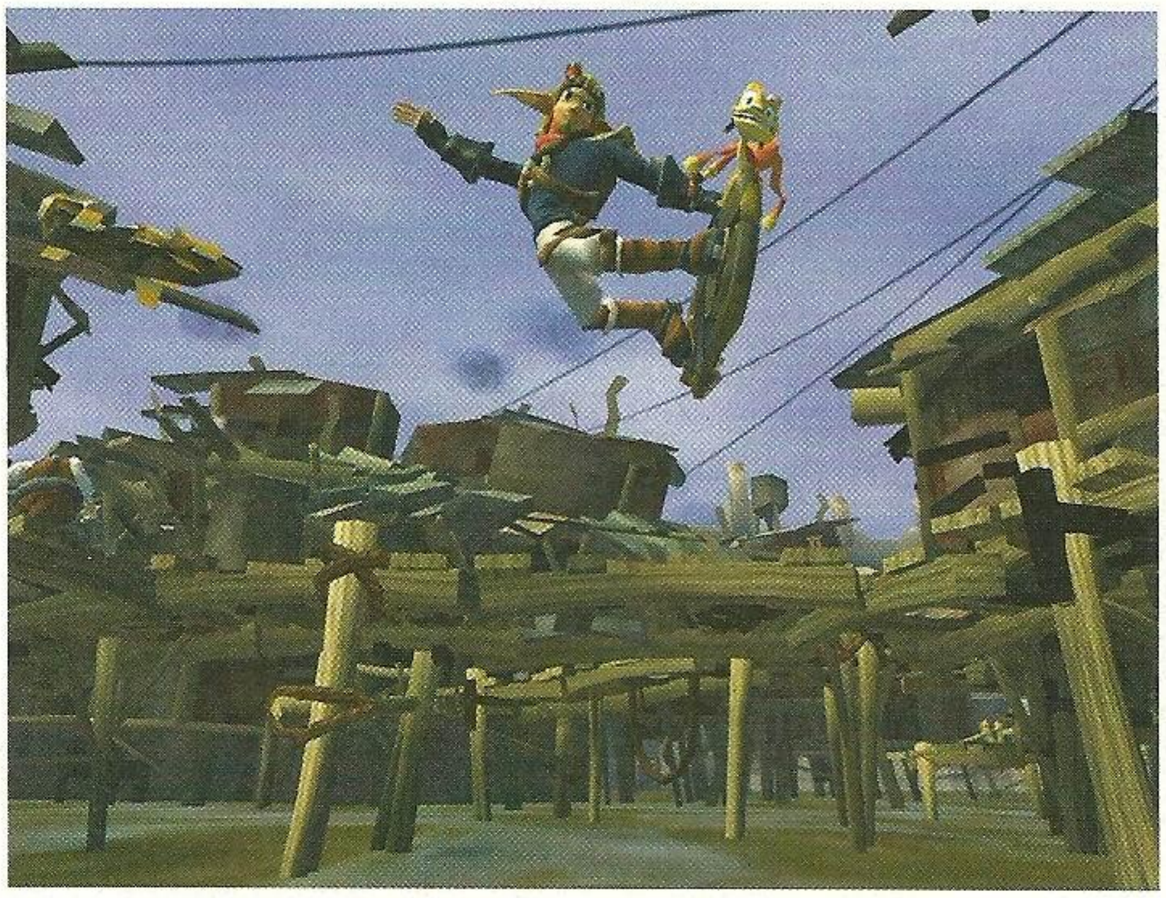
W poprzedniej części był milczącym, aczkolwiek sympatycznym aż do bólu osobnikiem walczącym w słusznej sprawie. Możecie już zapomnieć o Jaku, którego znaliście kiedyś. Teraz nasz blondasek stał się zupełnie inną osobą, tak, jakby wraz z odzyskaną mową obudziła się w nim (i przejęła niemal całkowitą kontrolę) mroczna strona jego duszy. Nie stało się to oczywiście ot tak. W tej historii maczał swe mroczne paluchy Baron Praxis - zły i zepsuty do szpiku kości władca Haven City, który cierpi na megalomanię i nie może zostać zrozumiany przez ogół społeczeństwa. W sumie fajny koleś i jedna z moich ulubionych postaci w grze, choć nie pojawiająca się zbyt często. Wróćmy do Jaka. Jaka, który już chyba nigdy nie będzie wzorem do naśladowania dla małych szkrabów dzierżących pada. Powiedzmy to sobie otwarcie – Jak to teraz przepełniona goryczą, nienawiścią i żądzą zemsty ofiara zakładów penitencjarnych. Tak, tak, nie przesłyszeliście się, to właśnie więzienie i przeprowadzane tam na nim eksperymenty tak bardzo zmieniły Jaka. Chłopak nie dość, że odzyskał mowę, to jeszcze dzięki działaniu kosmicznych ilości Dark Eco posiadł nadludzką moc (po naszemu - sterydy).

Biegając po platformach i zwalczając swoich największych wrogów, czyli stalowogłowych i strażników Barona Praxisa, Jak po zebraniu odpowiedniej ilości ciemnej materii może zmienić się w niepowstrzymaną maszynę do zabijania. Otrzymuje wówczas dodatkowe ruchy, zwiększa się jego prędkość oraz siła, a wygląd zewnętrzny w niczym nie przypomina już



Jak to teraz prawdziwa maszyna śmierci - atak pająków nie robi na nim większego wrażenia. Miejcie jednak na uwadze, że gra szybko robi się trudna.

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.naughtydog.com/jak2/index.html** ale na razie jest w przygotowaniu. Hmm.



■ Hooverboard, czyli popularna deskolotka sprawia wiele radochy - Jak umie nawet robić kilka trików, a także grindować po poręczach. Masa zabawy.

milutkiego chłopaczka, a raczej siwowłosą bestię siejącą śmierć i pożogę. Takie „drugie ja" Jaka przydaje się, gdy trzeba stawić czoła przeważającym siłom uzbrojonych wrogów. Kompleksowa zmiana wizerunku Jaka to jednak jeszcze nie wszystko. Pewnie już doskonale wiecie, że „nowy" Jak wykazuje niezwykłe zainteresowanie wszelkiego rodzaju militariami? Szczerze? To ostatnia rzecz, jakiej spodziewałbym się po platformówce Naughy Dog i jej bohaterze o ugruntowanej już pośród graczy pozycji. Ale przecież Was ostrzegałem, to prawdziwy przewrót w świecie Jaka i zupełnie nowa gra!

Czy broń palna pasuje do tego bajkowego świata? Jak najbardziej, ponieważ to już nie jest żaden bajkowy świat (ale o tym za chwilę). Skoki, kopniaki, czy uderzenie z pięści – to wszystko już nie wystarcza, aby pokonać chmary nowych wrogów. Zakuci w stalowe pancerze przeciwnicy wymagają teraz specjalnego podejścia. Najlepiej w postaci shotguna, strzelby z laserowym celownikiem, czy czegoś równie przyjemnego. Te zabawki wyśmienicie sprawdzają się w akcji, a jeśli dodamy, że Jak może wykonywać z nimi nawet małe combosy (np. kopniak i seria do lecącego w powietrzu wroga) to jasnym się staje, że do tej gry giwery pasują jak ulał.

Jak by tu podsumować powrót naszego blondwłosego bohatera? Może „umarł Jak, niech żyje Jak!"? Czy Wam się to podoba czy nie, Jak nie jest już tym sympatycznym chłopaczkiem znanym z poprzedniej części. Potrafi używać broni jest niemiły i opryskliwy dla obcych, najpierw bije, a potem zadaje pytania, a nawet kradnie! Na szczęście wszystkie te cechy doskonale pasują do klimatu, jakim została obdarzona najnowsza gra Naughty Dog... Mrocznego klimatu...

And...

Gigantyczna aglomeracja, której mieszkańcy musieli ugiąć się pod jarzmem okrutnego władcy z pewnością nie jest miłym miejscem. Niezbyt pasuje też do konwencji przyjętej w pierwszej części Jak & Daxter. Bajkowe krajobrazy zastąpiły kilometry kwadratowe brudnego, zniszczonego miasta podzielonego na kilka, a raczej kilkanaście lokacji. Przeważają ciemne kolory, a od szarych ulic bije chłodem i smutkiem. Nie inaczej wyglądają mieszkańcy tej posępnej metropolii przemykając pomiędzy budynkami ze spuszczonymi głowami, w strachu przed uzbrojonymi patrolami Barona Praxisa, gotowymi stłumić w zarodku najmniejszy wyraz buntu przeciwko totalitarnej władzy swego pana.

Jako że miasto rozmiarem można bez problemu porównać do słynnego Vice City, znajduje się tu także mnóstwo przydatnych środków transportu, które wyręczą zmęczone nogi Jaka. Mowa o dziesiątkach poduszkowców unoszących się leniwie nad zatłoczonymi ulicami miasta. Jak może w dowolnej chwili wyrzucić kierowcę takiego wehikułu i samemu zasiąść za jego sterami. Ułatwia to naturalnie eksplorację i zaoszczędza cenny czas, a że bardzo przypomina pewną grę o gangsterach, to już zupełnie inna sprawa.

Do zmiany klimatu o niemal 180 stopni przyczyniły się też inne rzeczy. Przede wszystkim opowiedziana historia wcale nie jest jakąś naiwną bajeczką dla grzecznych dzieci i porusza sporo ważnych tematów, a na dodatek pełna jest naprawdę niespodziewanych zwrotów akcji. Szczerze mówiąc, taki scenariusz bardziej pasuje do gry przygodowej niż do platformówki, ale co tam... Grunt, że historia, choć raczej mroczna, wciąga i znacznie odbiega od przyjętych w tym gatunku kanonów. Grając w pierwszą część Jaka bardzo odpowiadał mi pozytywny i niezwykle relaksujący, choć mocno infantylny klimat. Na pewno nie przeszkadzał też młodszym graczom, którzy dzięki lekkiej historyjce mogli bez reszty oddać się zabawie. Teraz jednak chyba więcej przyjemności z gry znajdą tu nieco starsi gracze. Poważniejsza tematyka, cięższy klimat, bardziej zawiła historia i znacznie podkręcony poziom trudności w stosunku do poprzedniczki mogą zniechęcić juniorów elektronicznej rozrywki. To jeszcze nie wszystko, jeśli chodzi o zmianę podejścia do graczy przez Naughty Dog. Hmm, cały czas wydaje mi się że zapomniałem o czymś ważnym... małym, ale ważnym...

DAXTER

A właśnie. Przecież Jak bez Daxtera byłby niczym Flip bez Flapa, Sigma bez Pi i Pamela bez silikonu! Nie wiem jak dla Was, ale dla mnie to właśnie mały futrzak był i jest motorem napędowym całej gry. Grafika może być przecudowna, scenariusz godny Oscara, a rozgrywka arcymiodna, ale ja i tak grałem głównie po to, aby zobaczyć, jakim następnym dowcipem uraczy mnie Daxter. Jaką komiczną miną postara się

Wróg czy przyjaciel?

TORN

To, że głupio wygląda z tatuażami i długimi uszami, zauważył nawet Daxter. Poza tym jest członkiem ruchu oporu walczącego z Baronem i Metalheadsami. Nie przepada za Daxterem... i vice versa. Czy może być kimś innym, niż się z początku wydaje?

KREW

Drugie wcielenie Jabby z Gwiezdnych Wojen, ayyy. Gruby, obleśny, śmierdzący i... wpływowy. No tak, te cechy często chodzą w parze. Jest właścicielem baru i amatorem modnych wdzianek a la Elton John. Futerko Daxtera chciał wykorzystać jako kolejną część swej ekstrawaganckiej garderoby. I jak tu go nie lubić?

ASHLIN

No dobra, też ma głupie tatuaże, ale za to jakie ciało... Zagadkowa postać, którą coś wiąże z Baronem Praxisem. Nie muszę chyba dodawać, że obaj nasi przyjaciele ulegają jej wdziękom.

HO – HO

To nie tatuaże wyglądają głupio, ale właśnie HO – HO. Ta mutacja papugi i małpy nie cierpi Daxtera (to już standard w Jak 2) i dokucza mu jak tylko może. Oczywiście rozgadana surykatka nie pozostaje mu dłużna i jak zwykle w takich przypadkach jest się z czego śmiać.

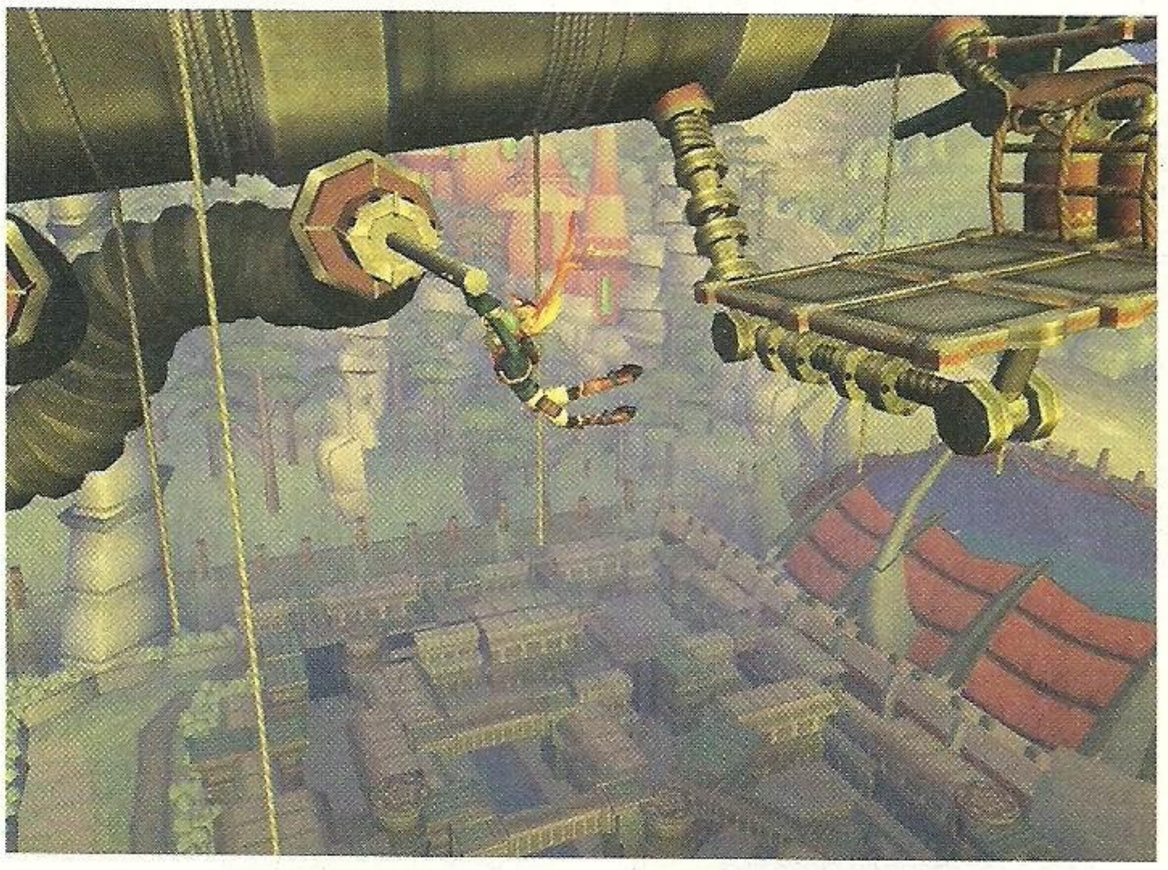
VIN

... to tchórz, ale za to bardzo sympatyczny i pożyteczny tchórz. Potrafi okazać wdzięczność Jakowi w zamian za wykonanie niebezpiecznych misji. Fajny koleżka.

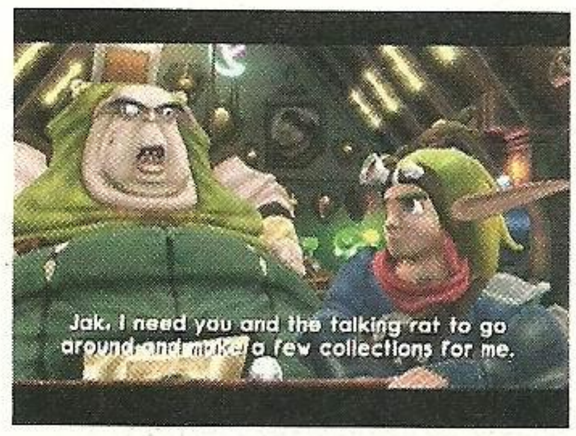
BARON PRAXIS

Persona non grata w mieście Haven City, a jednocześnie jego władca. Ma fajny głos, a jego komunikaty puszczane z miejskich głośników brzmią świetnie. Gdyby nie maltretował Jaka przez dwa lata wystawiając jego ciało na działanie Dark Eco, to pewnie obaj mogliby zostać przyjaciółmi, a tak... hehehe.

■ Liczne mini-gry w postaci choćby wyścigów ubarwiają zabawę. Zresztą nawet bez nich Jak II to prawdziwy popis kunsztu programistów.



rozładować mroczny nastrój i wprowadzi nieco słońca do tego ponurego miasta. No i naturalnie moja ulubiona maskotka nie zawiodła. Miniaturowy i nadzwyczaj ruchliwy wulkan energii oraz humoru jest w najlepszej formie i na pewno Was także nie zawiedzie. Chociaż znowu wychodzi na wierzch fakt, że gra kierowana jest raczej do starszych miłośników platformówek. O ile kiedyś Daxter miał nieco więcej powściągliwości, albo chociaż hamował się przed niektórymi komentarzami, to teraz idzie na całego. Z każdej sytuacji, nawet tej najbardziej poważnej, potrafi zrobić istny cyrk na kółkach i doprowadzić gracza do wybuchu śmiechu. Jego dowcipy są jednak raczej niewybredne i zazwyczaj obracają się wokół tematów dotyczących płci pięknej, biustów, alkoholu i tym podobnych. Lecz dopóki żarty te są zabójczo śmieszne, a zachowanie przemądrzałej surykatki potrafi wywołać uśmiech na ustach największego ponuraka, to absolutnie nie przeszkadzają. Mam nadzieję, że podejdziecie do tego w podobny sposób. Aha, nareszcie Daxter stał się grywalną postacią i choć etapy z jego udziałem nie są jakieś szczególnie długie, czy oryginalne, to dają ogromnie dużo radości i satysfakcji. A przecież to i tak tylko...



KROPLA W MORZU

Morzu nieskrępowanej zabawy, chciałoby się dodać. To, czego chłopaki z Naughty dokonali w Jak 2 na polu grywalności bliskie jest ideału. Już dawno nie miałem do czynienia z taką różnorodnością misji w jednej grze! Najlepszą nowiną powinno dla Was być to, że gigantyczne miasto, o którym wspomniałem, to tylko przykrywka i tak naprawdę niewielka część samej gry. W mieście spotyka się różne postacie, takie jak Torn, Krew i wiele innych, które zlecają parze przyjaciół rozmaite misje. W samym mieście co najwyżej przyjdzie się Wam ścigać na specjalnych poduszkowcach, czy zbierać jakieś paczuszki z kasą. Większość zlecanych misji ma jednak miejsce nie w samym mieście, a raczej w jego okolicach. Dzięki temu zabawa w kanałach, lesie czy chociażby starej kopalni wciąż jest utrzymana w dobrym, platformówkowym stylu. Sekcje platformerowe to jednak tylko niewielki kawałek tego smakowitego tortu. Czego my tu nie znajdziemy?! Wyścigi z zaliczaniem checkpointów, wyścigi na czas, misje polegające na obronie towarzyszy, zabawa w złodzieja, trening na strzelnicy (rewelka!), ucieczka przed czołgiem, jazda na poduszkorolce a la Tony Hawk...
O kurcze, jeszcze nawet połowy nie udało mi się wymienić. Ta gra naprawdę została rozbudowana do granic przyzwoitości. Znam osoby, które narzekały na stosunkowo krótki czas potrzebny do przejścia pierwszej części i daję głowę, że teraz Naughty Dog zamknęło usta wszystkim takim malkontentom! Przejście właściwej gry to około 15 – 20 godzin, ale jeśli ktoś chciałby odkryć wszystkie sekrety, to prawdopodobnie musiałby ten czas podwoić.

■ W większości misji szalona para musi opuścić miasto - pozwoliło to autorom na wykreowanie kilku różnych światów, bez potrzeby uporczywego trzymania się konwencji metropolii.

KRÓTKI AKAPIT

Tak, akapit poświęcony oprawie A/V naprawdę będzie bardzo krótki. Czemu? Czyżby nie było o czym pisać? Wręcz przeciwnie, po prostu słowa nie są w stanie oddać piękna i przepychu graficznego, jakim może się poszczycić Renegade. Jeśli sądzicie, że PS2 nie jest w stanie wygenerować gigantycznego świata ociekającego tysiącami drobnych detali bez tnącej animacji i gęstej niczym mleko mgły, to powinniście chyba stuknąć się młotkiem w głowę... Albo chociaż przyjrzeć się bliżej Jak 2. Tak, ta druga opcja z pewnością będzie mniej bolesna i znacznie przyjemniejsza. Ogromne połacie terenu, zmienne warunki atmosferyczne i pory dnia, niemal stałe sześćdziesiąt klatek na sekundę, podwyższona rozdziałka, przepiękne efekty świetlne, miliony polygonów i niemal całkowity zanik ząbków na krawędziach obiektów. To tylko część tego, co udało się osiągnąć autorom. Ja już nic więcej nie powiem, ale założę się, że gdy ujrzycie genialny efekt wschodzącego we mgle słońca, to padniecie z wrażenia. Cudeńko! Dźwięk nie robi już tak piorunującego wrażenia, ale także stoi na wysokim poziomie. Chociaż przeważają ponure motywy muzyczne (swoją drogą, motyw przewodni jest zabójczy!), to muzyka potrafi się zmieniać w zależności od rozwoju sytuacji i przyjdzie nam posłuchać także nieco weselszych kawałków. Głosy dobrano jak zwykle idealnie, a szczególnie lektor czytający kwestie Krewa potrafi zapaść w pamięć, ayyy? Także Dolby Pro Logic II przyda się każdemu posiadaczowi lepszego sprzętu grającego i nie zapomniano o nim w tej doskonałej pozycji. Cóż mogę więcej powiedzieć? Kocham Was Naughty Dog!

PRZEŻYJ TO SAM...

Dość gadania. Tu nie ma nad czym się zastanawiać. Musicie czym prędzej rozbić świnkę, przekonać starszą panią na ulicy, napaść na bank, albo po prostu zarobić! Nie wiem, co zrobicie, ale wydobądźcie tę grę choćby spod ziemi! Jeśli chcecie spróbować również Ratchet i Clank 2 to... i tak kupcie Jaka! A Ratcheta zaliczcie potem. Warto mieć Jak 2 choćby dlatego, że na jej przykładzie doskonale widać, jak bardzo gatunek platformówek ewoluuje. Po J&D2 już nic nie będzie takie same i zwykłe bieganie po platformach w poszukiwaniu kolorowych świecidełek chyba już nie wystarczy. Nastała nowa era – era Jaka.
I Daxtera oczywiście.
Qoora

PlayStation 2 — *Mamo, kup mi taką surykatkę!*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Naughty Dog
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.6

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, MemCard 8Mb, Dolby PLII, Progressive Scan, 16:9*

- **Dobre:** Przystępny system walk, klimatyczna przygoda w egzotycznych dla nas czasach.
- **Złe:** Duża część potyczek jest do siebie podobna i można je wygrać stosując schemat.
- **Brzydkie:** Przydługie brody generałów, pewnie roi się w nich od insektów.

Dynasty Tactics 2

W KOEI pracują chyba sami historycy zakochani w Chinach. Niby jeden temat, a na ilu płaszczyznach można go ukazać. Było osiem części Romance of the Three Kingdoms (strategia), kilka Dynasty Warriors (bijatyka), Nobunaga's Ambition (rpg online) i inne tytuły, które nie dotarły do Europy. A teraz dostaliśmy Dynasty Tactics 2. I znowu im się udało!

Tak wygląda prezentowana w formie krótkich scenek bitwa. W grze znajduje się także mnóstwo ślicznych filmów wprowadzających w klimat, ale do tego Koei zdążyło już nas przyzwyczaić.

Nie dziwne, że po tylu wydanych pozycjach programiści z tej firmy łykają temat bez najmniejszego zająknięcia. Nie zdziwiłbym się, gdyby przełożeni budzili ich w środku nocy, aby zadać podchwytliwe pytania na temat historii Chin.

W Dynasty Tactics 2 zasadniczo wykonujemy dwie rzeczy: planujemy i walczymy. To pierwsze oczywiście na początku. Wyruszamy na mapę poglądową, gdzie widzimy dużą część Państwa Środka - miasta, góry, oraz nasze wojska. Tu rozmieszczamy wojska, rozmawiamy, zdobywamy sprzymierzeńców, wysyłamy szpiegów, zwiedzamy miasta czy podglądamy położenie wroga. Z kolei starcia odbywają się na mapie podzielonej na kwadraty, jak szachownica. Tak, jak w każdej strategii turowej przesuwamy oddziały, atakujemy, bronimy. Ale właśnie tu kryje się esencja zabawy. W zasadach walki. Liczą się takie rzeczy, jak morale poszczególnych wojsk, ukształtowanie terenu, czy też specjalne taktyki. Każdy oddział składa się z pewnej liczby żołnierzy, kiedy ta spadnie do zera, jest wymazywany z mapy. Gdy zaatakujemy wraże siły, gra częstuje nas krótkimi sekwencjami, podczas których widzimy krzyczących generałów i walczące wojska.

Później szych starć nie wygra się już tylko przesuwając oddziały i atakując. Tu przydają się specjalne techniki. Na przykład oddział nieprzyjaciela da się odrzucić o jedno pole, odciągnąć go, lub przy pomocy jednej jednostki zaatakować nawet kilka wrogich hufców. Co lepsze, można budować skomplikowane serie, nawet do dziesięciu różnego rodzaju ataków pod rząd. Da się także wymusić łańcuszek nie spełniający określonych warunków, ale to kosztuje obcięcie morale własnych żołnierzy. W każdej bitwie trzeba brać pod uwagę pewne wytyczne. Najczęściej zadanie polega na wygraniu w określonym czasie i pokonaniu wyznaczonych oddziałów. Przegramy potyczkę, jeśli przekroczymy ten czas lub nasz generał zostanie uśmiercony.

Taktyczna bitwa rozgrywa się na polach przypominających szachownicę.

Fani statystyk nie zawiodą się - przywódca obdarzony jest wieloma umiejętnościami, które możemy zwiększać wraz z pokonywaniem kolejnych przeciwników. Podobnie wygląda to z poszczególnymi oddziałami naszych wojsk. Fajną sprawą jest wcielanie do swych sił zwyciężonych oficerów. W ten sposób umacniamy się, ale i sprowadzamy ich na dobrą (bo naszą) drogę.

Jedynym mankamentem jest wkradająca się tu i ówdzie nuda. Wiele potyczek wygrywa się w podobny sposób. Sytuację pogarsza mała różnorodność jednostek, choć to już nie wina twórców, tylko takiej, a nie innej specyfiki wojsk w tamtym okresie.

Symfoniczna muzyka zachwyca. Zmienia się w zależności od sytuacji - świetnie buduje klimat zarówno do starć, jak i chwil namysłu. Bardzo mi przypomina tą z Soul Calibura, czyli jest bardzo dobrze. Ponadto wszelkie dźwięki walki zostały nagrane w Dolby Pro Logic II i są w stanie zaoferować naprawdę niezłe przeżycia. Za to głosy przełożone na angielski brzmią co najmniej dziwnie.

Nie doświadczycie olśnienia patrząc na oprawę graficzną. Mapa terenu jest płaska i urozmaicona tylko tam, gdzie potrzeba, a przemieszczające się po niej oddziały przedstawia figurka jednego wojownika – na przykład jeźdźca. Animacja także nie należy do najpiękniejszych. Jedyne fajerwerki ujrzycie w przerywnikach. Są ciekawe - kamera szaleje, widzimy rozległy teren i chmary wojowników. Ale trwa to zdecydowanie zbyt krótko, żeby można było wczuć się w klimat. Co cieszy, nie ma doładowywania danych między akcją na mapie, a scenką przerywnikową.

Dynasty Tactics 2 to kolejna ciekawa, choć niszowa propozycja od KOEI. Przechodząc ją czterema kolejnymi postaciami zapewnicie sobie około dwudziestu godzin porządnej strategii. Nie za trudnej, akurat w sam raz, aby

DT2 stało się pozycją przystępną dla większej liczby graczy. Po całym dniu pracy świetnie się przy niej odprężałem. Nie ma to jak kojąca nerwy muzyka grana na mapie poglądowej. Warto też wspomnieć o fabule podanej na talerzu z wykwintnej porcelany i opowiedzianej szlachetnym językiem. Tu wysoko postawiony generał nie powie „Usłyszałem...", tylko „Dotarło do moich uszu...". Co wcale nie przeszkadza im nie otwierać ust przy wykrzykiwaniu rozkazów podczas przerywników liczonych w czasie rzeczywistym.

Jeśli szukacie strategii spokojnej, a nie dla hardcore'owców, którzy zjedli swoje zęby na takich grach, to DT2 jest kierowana właśnie do Was. Ale być może szukacie honoru, sławy, oraz chcecie walczyć o to, w co wierzycie. To również w Dynasty Tactics 2 znajdziecie. I kilka innych rzeczy, o których nie wspomniałem, a które warto odnaleźć na własną rękę. Bo Dynasty Tactics 2 jest jedną z tych gier, o których nie mówi się z wypiekami na twarzy, ale z przyjemnością do nich wraca.

OG

PlayStation 2 — *Nigdy za wiele turowych strategii.*

- *Wydawca:* Koei
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.0

Wykorzystuje: *Dual Shock2, Memory Card 8Mb, Dolby Pro Logic II*

POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

A nam N-Gage z takimi grami nie potrzebne. Na przenośniej konsoli wolimy zagrać w Kirby, a nie w Tomb Raidera czy Red Faction. Dlatego nosimy śmiało GBA w plecakach. [Gulash & Marcellus]

Strzelimy po jednym?

▶ A może jednak więcej – NeoPong, debiutanci na rynku, pracują nad klasycznym shooterkiem w stylu R-Type. Oczywiście na GBA. Zabawa zapowiada się nieźle i wygląda nieźle – mnóstwo przeciwników, kolorowe lasery, wybuchy, rozbłyski świetlne. Coś dla fanów klasycznego latania w prawo i strzelania do przeciwników. World Reborn, bo taki tytuł nosić będzie gra, oprócz nieustannego naciskania spustu wprowadzi też rozbudowywanie – gracz sam zdecyduje na jakie cechy, czy bronie przeznaczyć zdobyte podczas walki punkty. Do przejścia będzie osiemnaście poziomów, a pięciu pilotów wybierze spośród pięciu różnych maszyn zagłady. Developer zapowiada też nieliniową fabułę. Sprawdzimy prawdomówność producentów gdzieś na przełomie roku.

■ Dobrych shooterów nigdy za wiele. Ale powtarzam - dobrych!

Zbudujemy nowy dom, jeszcze jeden...

▶ Pojawiły się pierwsze obrazki z produkowanego przez Destination Software (to ci od recenzowanego w zeszłym miesiącu Freekstyle) SimCity 2000. Seria SimCity od dawien dawna święci sukcesy na pecetach, a już niedługo będą w nią mogli zagrać posiadacze GBA. Oczywiście poziom skomplikowania będzie mniejszy niż na blaszaku, ale SimCity 2000 nawet na małym ekraniku prezentuje się całkiem przyzwoicie. Macie ochotę pobawić się w architekta krajobrazu? My jak najbardziej!

■ SimCity na GBA? Przecież to rewelacyjna sprawa i pomysł godny pochwały. Można grać, grać i grać...

Ósemka do narożnej

▶ Jeżeli chcecie pograć sobie w bilard, to nie potrzebujecie wcale iść do zadymionego pubu, ani tym bardziej kupować sobie olbrzymiego stołu. Wystarczy GBA z grą pod tytułem Archer Maclean's 3d Pool. I nie, wbrew pozorom nie jest to wcale nazwisko jakiegoś znanego bilardzisty – pan Maclean jest autorem tej gry i programistą znanym z tytułów wydawanych pod koniec lat 80. A sama gra jest z kolei odświeżeniem tytułu wydanego, hmmm, jakieś dziesięć lat temu. Jak sama nazwa wskazuje w Archer Maclean's 3D Pool zastosowano trójwymiarowy silnik, który pozwala na obracanie kamery wokół stołu, a także sprawia, że fizyka bil jest bliska rzeczywistości. Bilard zawita na kieszonsolce Nintendo w grudniu.

■ Kieszonkowy bilardzik to też niezła sprawa. Podoba nam się, że na GBA zaczynają powstawać gry dla różnych grup wiekowych.

Multiplayer bez kabli

▶ Nintendo i Motorola wprowadzą na rynek urządzenie, które pozwoli na bezprzewodowe granie na GBA w gry multiplayerowe. Pięciu graczy będzie mogło równocześnie się bawić, czyli o jednego więcej niż zazwyczaj. Sprzęt ten nie ma jeszcze nazwy, ale wiadomo, że będzie pracował w częstotliwości 2.4GHz, czyli takiej, jak większość bezprzewodowych padów do konsol stacjonarnych. Pierwszymi grami wykorzystującymi chipset Motoroli będą Pokemon Leaf Green i Pokemon Fire Red, ale póki co to rozwiązanie znajdzie miejsce jedynie w japońskich wersjach tych gier. Urządzonko macie tu obok na obrazku, a data premiery zapowiedziana jest na pierwszy kwartał przyszłego roku. Plotki zaś głoszą, że chipset Motoroli umożliwiający granie bezprzewodowe w multiplayerze będzie na stałe zamontowany w następcy GBA. A to ciekawe...

■ Bezprzewodowe granie to dobry patent, ale jakoś nie wierzymy że ten gadżet opuści granice Japonii.

Kapitan Falcon powraca

▶ Już pod koniec listopada w Japonii ukaże się F-Zero Falcon Densetsu, kontynuacja jednej z pierwszych gier na GBA. O grze wiadomo jedynie to, że bazowana jest na popularnym w Japonii anime opowiadającym o przygodach kapitana Falcona.

Bilbo Baggins is my name

▶ W dalszym ciągu czekamy na kieszonkową wersję Return Of The King, a tymczasem głośniej zrobiło się o innej grze na podstawie prozy Tolkiena. Mowa oczywiście o Hobbicie, którego na GBA opracowuje firma Vivandi Universal. Autorzy zapowiadają klasyczne RPG z mnóstwem puzzli i zręcznościową walką. I choć screen wygląda ładnie, z wyrokami poczekamy na ukończoną wersję.

■ Poprzednia gra Vivendi na motywach Tolkiena - Fellowship of the Ring - była gniotem. Jak będzie teraz?

Porsche od malucha gorsze

▶ Przygód wyścigów na GBA z trójwymiarową grafią ciąg dalszy, czyli NFS na malutkim ekranie Niestety nie będzie to wyczekiwany przez nas na duże konsole NFS Underground, ale znany jeszcze z PS one Porsche Unleashed. Gra zapowiada się dobrze: kilka trybów i pięć długich, obszernych tras ma zapewnić sporo zarwanych godzin. Co najważniejsze: autorzy obiecują płynny, szybki wyścig. Animacja ma śmigać w granicach 20-30 klatek na sekundę, co jest OK.

■ Grę opracowuje firma Pocketeers, a dema z ich silników graficznych znajdziecie na [www.pocketeers.com]

Operation Surma

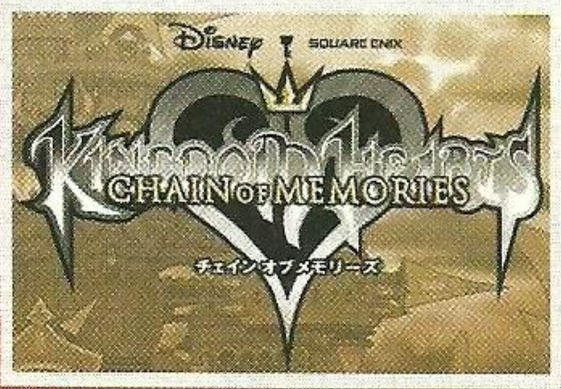
▶ Atari kończy właśnie prace nad Mission Impossible: Operation Surma na Advance'a. Szykuje się przygodówka z dość standardowym widokiem z góry, masą szpiegowskich gadżetów i niezłą oprawą. Oczywiście bohaterem jest agent Ethan Hunt infiltrujący potężny kompleks megakorporacji produkującej w ukryciu broń masowej zagłady.

Fire Emblem po angielsku!

▶ Świetny „bitewny" RPG firmowany przez Nintendo zmierza do Europy! Najprościej go określić jako Advance Wars w czasach średniowiecza, a jeśli do tego dodamy, że za produkcją stoi Inteligent Systems (twórcy obu części Advance Wars), to i Wam w oku pojawi się iskierka. Więcej o tej grze napiszemy za miesiąc - japońska wersja dostępna jest od dawna.

Kingdom Hearts Chains of Memories

Ciekawy sposób na podbicie sprzedaży gry znaleźli spece od marketingu z Square-Enix. Mianowicie – Kingdom Hearts na GBA będzie łącznikiem pomiędzy pierwszą częścią gry znaną użytkownikom PlayStation 2, a szykowanym właśnie sequelem, również na PS2. Fabuła Kingdom Hearts: Chain of Memories podejmuje historię grupki disneyowsko-square'owskich bohaterów w momencie, w którym zakończyła się gra wydana na PlayStation 2. Czyli znowu pokierujemy poczynaniami Sory, ale napotkamy nowych bohaterów, zarówno z jednego, jak i z drugiego uniwersum. Podobno będzie jelonek Bambi! Fajosko, czyż nie? Gra prawdopodobnie będzie utrzymana w klimacie action-rpg, ale bez pewnych uproszczeń z pewnością się nie obędzie. Nowością ma być za to system kart (no wiecie, takich w stylu gier karcianych), dzięki którym będzie można przywoływać Summony i wykonywać ataki specjalne. To niestety wszystkie wieści o Kingdom Hearts: Chain of Memories, a to dlatego, że premiera gdy zapowiedziana została na bliżej niesprecyzowany okres przyszłego roku. Ale jeżeli będzie tak dobrze wykonana jak Final Fantasy Tactics Advance, to nie mamy się czego obawiać.



Kirby: Nightmare In Dream Land

Świetna, łatwa i leciutka w odbiorze, kolejna platformówka prosto od Nintendo.

▷ Wraz z nadejściem GBA nie patrzyliśmy przychylnie na przeróbki starych hitów ze stajni Nintendo, ale z kolejnymi Advance Wars czy Mario zmieniło się to całkowicie. A jeśli kolejne remake'i będą tak miodne jak wspomniane pozycje, czy choćby Kirby, to nie ma sprawy – dawajcie nam ich cały wór co kilka miesięcy. Przed Wami remake klasycznej gry z NESa, wydanej dobre dziesięć lat temu. Tradycyjnie cała oprawa została odświeżona, pozostał jedynie ogólny konspekt leveli oraz zasady.

Oczywiście Kirby to Kirby – pastelowe krainy przemierzane przez uśmiechniętą, różową kuleczkę mogą u niektórych powodować odruch wymiotny. To oczywiście zrozumiałe; dla nich jest choćby Castlevania. Ale jeśli siedzi w Was jeszcze coś z dziecka, będziecie cieszyć się od ucha do ucha z każdej nowej animacji, czy napotkania kolejnego potworka. Co oczywiście nie zmienia faktu, że jest to gra przeznaczona głównie i przede wszystkim jednak dla najmłodszych; a to ze względu na niezbyt wyśrubowany poziom trudności. Ba, szczerze mówiąc dla średnio ogranego pacjenta Kirby będzie za prosta... Nie mogliśmy sobie jednak odmówić przyjemności zabawy, pod pretekstem zrecenzowania jej w Pocket Warriorze.

Cechą wyróżniającą różowego Kirby'ego (bądź, jak wolicie, różową Kirby) jest umiejętność zasysania przeciwników, a tym samym przejmowania ich umiejętności. Nie trzeba ich koniecznie wykorzystywać, ale na tym także polega idea Kirby – jeśli ktoś chce, może zwyczajnie prześlizgnąć się bądź przelecieć niczym balon przez levele, omijając jakiekolwiek zagrożenie. Wydaje się,

■ Kolorystyka Kirby wywołuje radość. Cóż za słodki świat...

■ I fachowe palmy z kokosami...

że na tym polegał pomysł Nintendo: Kirby ma przede wszystkim relaksować, a dopiero potem stawiać wyzwania.

Oprócz głównego trybu w Kirby znalazły się, tradycyjnie dla Nintendo, trzy mini-gierki. Bardzo proste, bo polegające na wciśnięciu w odpowiednim momencie jednego przycisku, ale jakże miodne! Przypomnijcie sobie choćby Wario Ware... Właśnie. Pierwsza polega na przebijaniu bomby przez czterech zawodników; kto źle uderzy – wybucha i odpada. Druga to pojedynek samurajów – trzeba po sygnale jak najszybciej wcisnąć przycisk. Ostatnia zaś to ślizganie się na rurkach i odpuszczanie przycisku w niektórych momentach. Bardzo fajny dodatek, także multiplayerowy.

W sumie to udana, choć jak już wspomnieliśmy - prościutka gra.

■ *Wydawca:* Nintendo
■ *Producent:* HAL
■ *Liczba graczy:* 1-4

8.0

A od tego raczej z daleka

■ **Oddworld: Munch's Oddysee** - Jeden z najciekawszych, a na pewno najbardziej oryginalnych konsolowych światów doczekał się adaptacji na GBA. I co? I wyszła głupia, denna, brzydka i niegrywalna przygodówka z pseudo-trójwymiarowym widokiem. A przecież z przyjemnością przyjęlibyśmy zamiast tego potworka pierwszą grę z PS one skurczoną na cart. Co za strata świetnej licencji. **[4/10]**

■ **Disney's Party** - Ciekawy na papierze pomysł - połączenie idei Mario Party z fragmentami plaftormerka zamiast mini-gierek. Wyszło nędznie... Elementy platformowa są wręcz fatalne, a gra planszowa potwornie nudna. Omijać, i to z daleka. **[3/10]**

■ **Shrek: Rekin' Havoc** - Zielony ogr nie ma szczęścia do gier. Fatalne wcześniejsze występy na Xboksie i PS one, a następnie przeciętne Hassle in the Castle na GBA prowadzą do... przeciętnego Rekin' Havoc. Również platformówki. Takie tam, szkoda kasy i czasu. **[5/10]**

Road Rash Jailbreak

▷ Road Rash to typowy przedstawiciel starej szkoły, który łapie kolejne wcielenie na przenośnej konsoli Nintendo. Gracz może wybierać spośród czworga zawodników o różnych statystykach, zaś cała zabawa rozgrywa się na sześciu trasach. Road Rash to po prostu szalony wyścig, w którym wszystko jest dozwolone. Okładanie się piąchami i łańcuchami jest na

porządku dziennym, ale i tak najważniejsze jest pierwsze miejsce na mecie wyścigu. Aby nie było nudno, na trasach znajdują się liczne dopałki i przeszkadzajki w postaci choćby samochodów nadjeżdżających z przeciwka, czy policjantów na motorach stosujących identyczne metody, jak ścigający się.

Oprócz aktywnego uczestniczenia w wyścigu, gracz może również wcielić się w rzeczonego stróża prawa, starającego się za wszelką cenę powstrzymać motocylkistów. Tak prosty pomysł nie miałby specjalnie szans na dostrzeżenie, gdyby nie bardzo dobra oprawa. Grafika jest ładna, a animacja przez

cały czas pozostaje płynna. Przy tym trasy nie są tylko płaskie, ale trafiają się górki i doliny.

W sumie szybka, agresywna i trudna gra. Nawet zabawna przez kilka godzin, głównie dzięki fachowej oprawie. Żaden tam hit, ale po prostu poprawna pozycja.

■ *Wydawca:* Destinatio
■ *Producent:* MagicPock
■ *Liczba graczy:* 1-2

7.0

Boulder Dash EX

▷ Co? Kto? Niemożliwe...

A jednak! Panie i panowie, obiekt uwielbienia i chyba jedyna prawdziwa duma posiadaczy komputerów Atari 800 XL, popularny „Burdel Dasz" powrócił! To jedna z najbardziej klasycznych i najbardziej pamiętanych gier zręcznościowych, jakie powstały w czasach 8-bitowych komputerów. W kopalni chodzi sobie koleżka zbierający diamenty;

zwala kamienie na pająki i kopie kolejne korytarze. I już. Świetne jak na tamte czasy projekty poziomów wystarczyły, żeby Boulder Dash stał się hitem. Pełną wersję starego klasyku znajdziecie na carcie. Wygląda potwornie, ale bawi tak samo, jak kiedyś

Ale idzie też nowe – wersja EX, czyli odświeżona i odpowiednio podrasowana, a także wzbogacona o nowe pomysły. Mamy zatem infantylny scenariusz o chłopczyku i dziewczynce, kolorową i czytelną grafikę i płynną animację.

Dostajemy możliwość obracania plansz w niektórych momentach, czasowe bomby, magiczne rękawice, linkę z hakiem do

przyciągania kamieni czy diamentów i magiczne grzybki (hę?). A także wymagający tylko jednego carta battle mode dla czterech graczy, przypominający nieco Bombermana.

Nic dodać, nic ująć. Po prostu świetnie podana klasyka.

■ *Wydawca:* Kemco
■ *Producent:* Firststar
■ *Liczba graczy:* 1-4

8.0

Monster Truck Madness

▷ Płynność kosztem jakości grafiki? Zgadzamy się na to. A Monster Truck Madness ma bardzo płynną animację, choć nie jest też najpiękniejszą grą na GBA. Piksele są spore, modele pojazdów przeciętnej urody, a otoczenie również nie grzeszy bogactwem detali. Choć dzięki wspomnianej płynności sporo zyskuje. Jest to oczywiście

konwersja starego hitu Microsoftu (stąd logo Microsoft Game Studios na początku). Do wyboru dziesięć pojazdów, a zawody rozgrywane są na dziesięciu trasach. Na każdy tor przypadają trzy poziomy trudności. Jak łatwo policzyć, na zaliczenie czeka trzydzieści wyścigów.

Gra jest prosta (gaz do dechy na prostej, lekko odpuścić na zakręcie), ale miodna i wciągająca. Taki efekt daje między innymi fizyka pojazdów, które siła odśrodkowa wyrzuca na zakrętach na pobocze. Trzeba chwilkę posiedzieć, aby przyzwyczaić się do sterowania maszynami. Standardowo na trasach nie brakuje gadżetów i

dopałek uatrakcyjniających wyścig. Podoba mi się także, że trasy nie są płaskie, ale obfitują w hopki pozwalające przez chwile polatać truckom. Warto także rozwalać wszystko, co się nawinie pod maskę - czeka dopałka i nowe trucki do odblokowania.

■ *Wydawca:* Midway
■ *Producent:* Midway
■ *Liczba graczy:* 1-4

7.0

Disney's Magical Quest 2

▷ Cholera jasna, wszystkim się na remake'i zebrało, czy co? Nie da się ukryć, że wszystkie opisywane w tym wydaniu Pocket Warriora gry miały swoją premierę kilka, bądź kilkanaście lat temu. Nie inaczej jest z Disney's Magical Quest 2 starring Mickey Mouse, której korzenie sięgają jeszcze czasów SNESa. Zresztą o ile gry z NESa mają na ogół usprawnioną

szatę graficzną (bo na oryginalną nikt już nie chce patrzeć), to te z Super Nintendo są przenoszone praktycznie bez zmian. Tak stało się w przypadku tej kolorowej platformówki. Animacja nie należy do najpłynniejszych – fakt i wyraźnie czuć jej wieloletnie korzenie, ale tła są ładne i kolorowe, a na poziomach dzieje się wystarczająco dużo, by się dobrze bawić.

Plusem są trzy stroje, które przywdziewają nasi bohaterowie. Za strojami stoją dodatkowe umiejętności – wysysanie power'upów, wspinanie się w niedostępne wcześniej miejsca, czy wreszcie jazda na koniu.

Można grać we dwie osoby jednocześnie, a grę opracował Capcom – to powinno być odpowiednią rekomendacją. Gra jest przeznaczona dla młodszych wymiataczy, bo wprawdzie nie jest za łatwa, ale za to nieco infantylna. I to nie w taki sposób, jak Kirby.

■ *Wydawca:* Disney
■ *Producent:* Capcom
■ *Liczba graczy:* 1-2

6.5

GANGSTA'S PARADISE

Gangsterka na ekranie, czyli GTA: Vice City i pochodne...

Witamy w ostatnim Gangsta Paradise poświeconym Vice City. Jak zwykle postaraliśmy się Was nauczyć wszystkiego, co może przydać się podczas obcowania z wielkim miastem. Być może już niedługo spotkamy się przy innych ciekawych grach gangsterskich. [originalgangsta@wp.pl]

GTA: VICE CITY Szmal przedstawia - zdalnie sterowane pojazdy

Jeśli znudziły się Wam już duże zabawki w grze, czyli samochody, helikoptery czy nawet samolot, zawsze można skorzystać z pojazdów w wersji mini, tzw. Remote Control (RC). W całym Vice City rozmieszczone mamy Top Fun Vany, a gdy do nich wsiądziemy rozpoczniemy mini-misję. Jest to nie tylko fajna zabawa, ale także okazja do zarobienia 'stówy', bowiem za każde zwycięstwo w wyścigu lub za zebranie wszystkich checkpointów (helikopterem) dostaniesz $100. Dodatkowo jest to wymagane do zaliczenia gry na 100%.

RC Bandit

W Vice City nie mamy za zadanie niszczyć określonego typu pojazdu, ale ścigamy się z innymi samochodzikami. Miejsce gdzie stoi ten Top Fun Van jest bardzo łatwe do znalezienia, wystarczy na mapce dołączonej do gry znaleźć Dirt Track, na Washington Beach, na południu tej trasy crossowej znajduje się szary Van. Wyścig można wygrać całkiem łatwo, wystarczy tylko jechać po trasie i nie wypadać .

RC Baron

Tym razem ścigać się będziesz zdalnie sterowanymi samolocikami. Top Fun Van, który rozpoczyna tę misję znajduje się na najwyższym poziomie wielopiętrowego parkingu przy North Point Mall (zajrzyj do mapki dołączonej do gry). Twoim zadaniem będzie ściganie się z innymi samolocikami. Z początku może to się wydawać troszkę trudne, ale da się to zrobić. Aby wygrać potrzebny będzie czas około 2 minut. Można jednak uzyskać nawet poniżej 1.30 min.

RC Raider

Ostatni Van jest postawiony na drugiej wyspie, na lotnisku. Na pierwszym rozwidleniu dróg skręć na południe (tj. w lewo) i jedź aż do wejścia do terminalu. Po prawej stronie znajduje się Van. Sama misja jest troszkę nudna i mało ciekawa, całość sprowadza się do zaliczenia kilku checkpointów. Dodatkowo sterowanie tym helikopterem jest dosyć niewygodne i łatwo wylądować na śmigle. Pamiętaj jednak, że nie ma tutaj żadnego limitu czasu, wystarczy spokojnie zbierać checkpointy.

MAŁY KONKURS NA...

Piotr Tańcula podesłał nam duży materiał z GTA3. Zawarł w nim kilka ciekawych sztuczek. Między innymi, jak jeździć furgonetką z samochodzikami-zabawkami i jednocześnie kierować taką zabawką. Albo miejsce na lotnisku, gdzie da się przejść przez ścianę, a nawet wjechać do środka.

Na samym końcu listu pisze, że chodzi w koszulce z napisem „JESTEM GRACZEM". I prawidłowo! Do tego końcówka jego video utwierdza nas w przekonaniu, że bardzo tęskni za Vice City, którego jeszcze nie posiada. Komplet dwudziestu kolekcjonerskich „pocztówek z Vice City" wydanych na papierze kredowym ukoi cierpienie.

GTA: VICE CITY Szmal przedstawia - Chopper Checkpoints i helikoptery

W GTA: Vice City poza główną linią scenariusza mamy do dyspozycji kilka mini-gierek, które przedłużają nieco żywotność gry – zawsze można podkręcać czasy tych misji. Jednym z typów misji są tzw. Chopper Checkpoints, które umożliwiają trenowanie swoich zdolności latania helikopterem. Jest to kolejne zadanie konieczne do zaliczenia gry na 100%.
A polega to na tym, aby przy użyciu Sparrowa zaliczyć określoną trasę w jak najlepszym czasie. Misje rozpoczynają się, gdy tylko wsiądziesz do helikoptera. Poniżej znajdują się opisy miejsc, gdzie znajduje się każdy z nich, wszystkie pokazują się po wykonaniu misji Rub Out, natomiast ostatni helikopter znajdziesz dopiero po zakończeniu pakietu misji dla studia filmowego.

Ocean Beach

Helikopter znajduje się, jak sama nazwa wskazuje w Ocean Beach. Znajdź Pay'n'Spray na południu. Podjedź teraz na północ tego placyku i poszukaj schodów. Z nich właśnie musisz się wybić, aby wylądować na różowym dachu, gdzie znajduje się helikopter. Pamiętaj, aby nie nabierać zbyt dużej prędkości, gdyż łatwo jest przeskoczyć cały budynek. Gdy już tam wylądujesz, wsiądź do helikoptera i zalicz misję.

Vice Point

Znów jedź do Pay'n'Spray, tym razem do tego na północy. Teraz ustaw się na południe i jedź powoli spoglądając w lewo. Gdy zobaczysz ładny wjazd, zaokrąglony u góry, wjedź do środka. Teraz spójrz na prawo (na południe) i zobaczysz Sparrowa.

Little Haiti

Jedź do Downtown i główną drogą kieruj się na południe. Gdy zobaczysz pierwszy prawdziwy zakręt w prawo (nie mówię o wjeździe na parking hotelu!) skręć tam. Patrz w lewo i szukaj rampy. Gdy zobaczysz, skocz po niej na dach. Nie nabieraj za dużej prędkości, bo łatwo jest przelecieć za budynek. Na szczęście czasem można wylądować na billboardzie. Przy wykonywaniu misji uważaj tylko na wszystkie lampy i inne przeszkody, bo checkpointy tutaj akurat ustawione są bardzo nisko.

Downtown

Ostatniego Sparrowa ujrzysz dopiero po zakończeniu pakietu misji dla „InterGlobal Films". Znajduje się dokładnie w tym miejscu, gdzie wykonywałeś ostatnią misję dla studia. Jeśli nie pamiętasz – jedź na północ główną drogą do Downtown, a gdy miniesz klub harleyowców, spoglądaj w lewo. Gdy zobaczysz schody wejdź po nich. Powinieneś ujrzeć helikopter. Jest to chyba najtrudniejsza misja z wszystkich czterech, gdyż checkpointy często będą położone pomiędzy piętrami budynków lub pod dachem. Tylko spokojnie, a na pewno zaliczysz misję.

HELIKOPTERY

Jedną z najbardziej przełomowych zmian w GTA: Vice City jest obecność helikopterów, niestety nie są one tak często spotykane w grze, jak wielu z Was by sobie tego życzyło.

Maverick

Najczęściej spotykany helikopter, dodatkowo charakteryzuje się całkiem dobrą prędkością. Do znalezienia w dwóch miejscach:

- rezydencja Diaza
Gdy już przejąłeś rezydencję Diaza, wejdź na jej dach, a tam znajdziesz czasami helikopter. Jednak może go nie być – wtedy zejdź na dół, poczekaj chwilę i spróbuj jeszcze raz.

- Hyman Condo
Gdy kupisz kryjówkę Hyman Condo, Maverick zawsze będzie znajdował się na dachu. Niestety jest ona bardzo droga, kosztuje aż $14,000.

VCN Maverick

Jest to kolejna odmiana Mavericka, tym razem w wersji VC News, czyli dla stacji telewizyjnej. Jak się łatwo domyśleć znaleźć ten helikopter można tylko na dachu stacji VCN. Jedź na most łączący Prawn Island i Downtown, po swojej lewej stronie (jadąc od strony Downtown) zobaczysz budynek z szyldem VCNEWS. Zaraz obok powinieneś zobaczyć szereg drzwi, przez jedne z nich można wejść. Prowadzą one prosto na dach, gdzie znajduje się helikopter.

VCPD Maverick

Kolejna (moim zdaniem najlepsza) odmiana Mavericka - wersja policyjna. Niestety nie ma żadnych działek, jednak jest to najszybszy helikopter z tej rodziny. Znaleźć go można na dachu komendy policji w Downtown. Aby tam dojechać, po prostu przy wjeździe do Downtown skręć w prawo, a później na pierwszym zakręcie w lewo. Patrz w prawo i gdy zobaczysz pewien wolny teren na środku drogi, wjedź tam. Teraz już tylko po schodach do góry i już możesz zasiąść za sterami VCPD Mavericka.

Sea Sparrow

Jest to inna wersja Sparrow (czystego Sparrow znaleźć można tylko w misjach „Chopper Checkpoint"). Jest trudnodostępna, trzeba zebrać 80 paczek, aby pojawił się za rezydencją Vercettiego. Jest bardzo szybki, wygodnie się nim steruje, dodatkowo ma wbudowane samonaprowadzające się minigun'y.

Hunter

Najcenniejszy helikopter wojskowy, poza samonaprowadzającymi się minigunami, ma dwie wyrzutnie rakiet. Znaleźć go można albo po zebraniu 100 paczek, albo po ukończeniu wszystkich głównych misji („Keep your friends close"). Występuje w dwóch miejscach:

■ Gangsta's Paradise powstaje we współpracy z _ZAIBATSU - najlepszym polskim serwisem internetowym o serii GTA. [http://gta.pl]

- baza wojskowa
Najlogiczniejsze miejsce, w którym znajduje się helikopter. Stoi po północnej stronie bazy, nie mylić z lądowiskiem dla helikopterów w bazie, tam go nie ma!

- południe Ocean Beach
Na południu pierwszej wyspy, na lądowisku dla helikopterów. Bardzo łatwo tam dotrzeć, jednak czasem może go po prostu nie być, mimo że masz zdobyte 100 paczek/ukończone wszystkie misje.

GTA: VICE CITY Nasi informatorzy

Autor: Devil
Temat: Pokaż swoje nogi...
"HEY, HEY, HEY! IT'S MISTER V!" Gdy wyjeżdżamy Stingerem, Bansheem, Oceanic / Glendale na podjazd drugiego piętra w wielokondygnacyjnym garażu (tym na Ocean Beach, w którym są samochody, a nie tym koło hipermarketów...) i popatrzymy do tyłu (na kamerze standardowej) to ujrzymy "środek samochodu" razem z nogami Vercettiego – śmiesznie to wygląda.

Autor: Devil
Temat: Rowy
Cze! Następny nius... Za wjazdem do Studia Filmowego znajdują się dwa "niewidzialne rowy" Możemy w nie wpaść, gdy powolutku wjeżdżamy do studia. Wszystko zależy jednak od samochodu jakim tam podjedziemy. Przy niektórych bryczkach są tam trzy rowy i czasami pojawiają się w innych miejscach.

Autor: Devil
Temat: Motocykle
Heh. Ileż to śmiesznych buraków jest w GTA. Na przykład, gdy jedziemy Freewayem/ Angelem, możemy naszym przednim kołem wjechać w tylne koło innego Harleya Otrzymujemy wówczas śmieszny efekt, a oba motocykle wyglądają jak tandem. Z Harleyem są też inne problemy - przednie koło przenika niemal przez wszystkie inne obiekty...

Autor: Devil
Temat: Anomalie pogodowe
Howgh! Ostatnio jeżdżąc po VC złapał mnie deszcz, a że samochód miałem bez dachu to szybciutko zapodałem loada
(Q: Bałeś się, że Tommy zmoknie, czy co?).
Po załadowaniu stanu gry dalej padał deszcz tyle że nie było widać lecących kropli, a jedynie ślady po tym, jak opadały na ziemie. Zabawnie to wygląda. Kolejny śmieszny błąd:
Gdy spalimy gdzieś gumę, zaloadujemy grę i natychmiast pojedziemy w to samo miejsce, to „sznity" wciąż tam będą! Czyżby Vercetti miał zdolność zaginania czasoprzestrzeni?

Autor: Devil
Temat: Kości zostały rzucone
Howgh! Tak sobie przeglądałem stare En Plusy, a tam mój pierwszy tekst (ten o szpitalu), a obok nius o masarni... I teraz mam do tej masarni małe uzupełnienie. Ano jest w niej ręka ludzka, tak? No zaledwie uliczkę dalej jest jej właściciel! Leżący w dole, bez skóry, same kości. Głodował pewnie biedak. Nie muszę dodawać, że jest bez ręki, a nad nim lewituje paczka z prochami. No to już wiemy, co mogło stać się z Vercettim, gdyby jednak zechciał oddać kasę Sonny'emu.

Autor: Devil
Temat: Ulotki
Howgh! To znów ja, hehe. Opanuję świat... Nie, to chyba nie ta bajka. Chciałbym powiedzieć parę słów o ulotkach, które rozrzucamy podczas jednej z misji dla Studia Filmowego. Są one większe od Tommy'ego! Jak to zauważyć? Musimy wylądować na jakichś metalowych schodach podczas wykonywania misji, np. za Ice Cream Factory. Gdy wyjdziemy z samolotu, to będzie on nadal wyrzucał "flyersy" (oczywiście po zebraniu odpowiedniego checkpointu) i będziemy je mogli obejrzeć z bliska. A wiecie, gdzie one spadają? Pod ziemię!

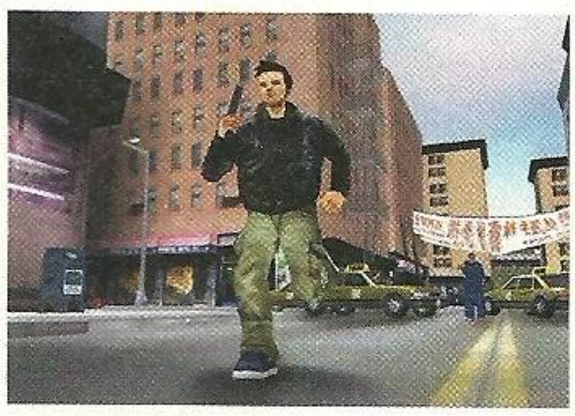
Autor: Devil
Temat: Ściany
Hejo! Ech, kolejna część jazdy po ścianach, tym razem w kanale w Little Haiti. Jest to dobre miejsce do ćwiczeń, gdyż dość łatwo jest tam wjechać na ścianę i równie łatwo się na niej utrzymać. A, i jeszcze jedno logo. Zaraz naprzeciw kanałów jest domek cały w graffiti i jest tam też namalowane niewielkie logo Rockstar. Kolejne logo to raczej błąd. Gdy wyjdziemy na dach Vercetti Mansion i look-niemy w stronę „drugiej wyspy", to ujrzymy, że kort tenisowy na Strafish Island zamienił się w niewyraźny, niebieski basen z logo. Dziwne.

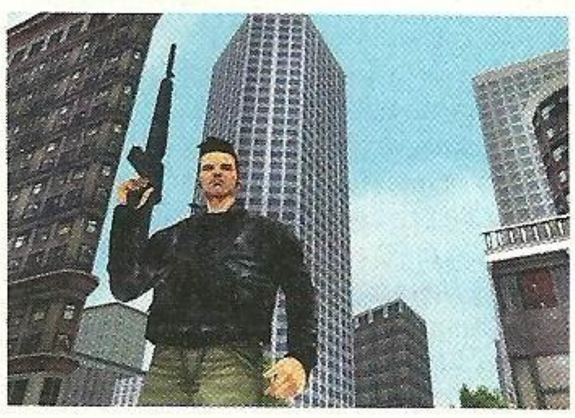
Autor: A. S.
Temat: Twarda woda i przenikliwość
1. Kiedy latałem helikopterem po Vice City na jednym z hotelów znalazłem basen. Gdy wylądowałem na dachu okazało się, że woda w basenie jest twarda niczym skała. (dołączam zdjęcie)

2. Na drugiej wyspie w VC, na jednym z dachów niedaleko Hayman Memorial Stadium jest reklama Love Fist, przez którą można spokojnie przelecieć. Ech, te błędy.

GTA: VICE CITY na Xboxa...

Ciągle nie znamy daty europejskiej premiery GTA Double Pack na PS2 i Xboxa (w USA ukaże się już 4 listopada), ale mamy pierwsze screeny z Vice City na konsolę Billa. Hurra!





Na dobry początek rozwiązujemy konkurs Silent Hill 3. Pytania chyba okazały się zbyt trudne ponieważ na nadmiar odpowiedzi nie mogliśmy narzekać.

QOORA1@WP.PL

Konkurs
Dobrze chociaż, że te które nadeszły okazały się prawidłowe. A teraz przejdźmy do rzeczy i ujawnijmy nazwiska zwycięzców. Po jednym zestawie gadżetów z SH3 otrzymują: konrad@civ.pl (a może byś tak adres podał?) oraz Małgorzata Małachowska z Warszawy. Serdecznie gratulujemy i zapraszamy do kolejnych konkursów organizowanych przez N+. Nagrody polecą pocztą.
A oto poprawne odpowiedzi:
1. Green Lion to oczywiście nazwa sklepu z antykami w SH1.
2. W hotelu Lakeside, gdy obejrzymy dokładnie list, okazuje się, że kartka jest pusta.
3. Tutaj opcji było kilka. Oto niektóre z nich.
- w klubie Heaven's Night można znaleźć ulotkę mówiącą o "niejakiej" Marii...,
- toaleta w łazience w centrum handlowym,
- skrzynki pocztowe w apartamencie,
I co? Wcale nie było takie trudne, prawda?

SH THE MOVIE
Miesiące temu w artykule „Śmiechu Warte" Gulash poinformował Was o powstającym właśnie filmie na podstawie serii SH. Na pewno od razu zaczęliście się zastanawiać, czy nie wyjdzie z tego bajeczka w stylu filmowej adaptacji Resident Evil. Powiem szczerze, że mnie również to martwi, ponieważ w jednym z wywiadów reżyser SH powiedział, że jego zdaniem film RE był bardzo udaną produkcją. No cóż, pozostaje nam jedynie mieć nadzieję, że Konami nie pozwoli zmarnować tak wspaniałej licencji. Tym bardziej, że szefostwo firmy zapowiedziało bezpośredni nadzór nad produkcją filmu. Projekty wszystkich potworów występujących w filmie, jak i scenariusz muszą zostać zatwierdzone przez Konami, a na dodatek (uwaga, uwaga!) Konami będzie brało udział w przygotowywaniu ścieżki dźwiękowej do filmu. Czyżby oznaczało to, że za muzykę zabierze się sam Akira Yamaoka? Nie chcę zapeszyć, ale jest to bardzo prawdopodobne. Trzymajmy kciuki.
Jeśli ten projekt nie wypali, będę pierwszym, który odwiedzi siedzibę Konami z piłą motorową. Aha, premiera zapowiadana jest na rok 2005, więc jeszcze troszkę sobie poczekamy. Nowe informacje już wkrótce.

STYL SH
Nie udało się Wam wygrać gadżetów w silentowym konkursie? Nie martwcie się, jeśli macie nieco zbędnej gotówki możecie zamówić sobie rewelacyjne koszulki z SH3. Wystarczy przeszukać stronkę **[http://www.sh2003.com/#]**, aby dobrać coś dla siebie. Koszulki są naprawdę dobrej jakości i można je znaleźć w kilku rozmiarach, a nie, jak to zazwyczaj bywa z t-shirtami promocyjnymi, tylko w rozmiarze XL. Jedyną przeszkodą może być bariera językowa (strona jest w języku japońskim) i ceny. Konami za jedną bluzkę życzy sobie 4900 jenów, czyli ponad czterdzieści dolarów. Trochę drogo, ale czego nie robi się dla ukochanej gry!

SH4
No i skończyły się wszelkie plotki i przypuszczenia na temat SH4. To było do przewidzenia, czego nie omieszkałem zamieścić już w recenzji SH3. SH4 został oficjalnie zapowiedziany przez Konami. Ale to nie koniec dobrych wieści. Jak myślicie, na kiedy przewiduje się premierę kolejnej odsłony jednej z najcudowniejszych serii w historii gier video? 2005? 2006? Nic z tych rzeczy! SH4 trafi do graczy na całym świecie już w 2004 roku! Czyż to nie wspaniała wiadomość. Tym razem jednak to najprawdopodobniej Japonia będzie pierwszym krajem, w którym pojawi się gra. Oczywiście to może się jeszcze zmienić i Europejczycy nie powinni tracić nadziei. Co jeszcze wiadomo? Potwierdzono powrót do korzeni i po raz kolejny głównym bohaterem będzie postać męska, a nie żeńska. Czyżby Heather nie wszystkim przypadła do gustu? Teraz ucieknijmy na chwilę od oficjalnych informacji i skupmy się na jednej z plotek dotyczących SH4. Otóż pewne źródła podają, że SH4 będzie ostatnią grą z serii. Hmm, do tej pory plotki, którymi się z Wami dzieliłem okazywały się prawdą. Czy tym razem będzie tak samo? Zobaczymy. Już wkrótce oczekujcie kolejnych nowinek na temat SH4.

SH PLAY NOVEL
Niestety Silent Hill Playnovel, czyli SH na GBA nie zostanie wydany w Europie. I to raczej na pewno. A czym w ogóle jest ta gra? Otóż SH PN to nic innego jak zminiaturyzowana wersja SH1 z PlayStation. Fabuła jest praktycznie rzecz biorąc taka sama, a jedyną różnicą w porównaniu z PSX'ową wersją gry jest grafika i sposób rozgrywki. Playnovel jest tekstówką z renderowanymi obrazkami w tle. Nie zapomniano także o renderowanych filmikach, które na małym ekranie GB wyglądają nadzwyczaj dobrze. Czy warto w ogóle zagrać w SH Playnovel? Oczywiście, ponieważ gra poszerzona jest w stosunku do oryginału o dodatkowy scenariusz, w którym Cybil przemierza miasteczko Silent Hill. No dobrze, ale czemu w ogóle to piszę, skoro i tak nie możemy zagrać w tę grę? A właśnie, że możemy. I chociaż na import będzie stać tylko tych najzamożniejszych graczy, to przecież każdy może zdobyć SH PN na emulatorze. Zdradzę Wam, że warto, gdyż już wkrótce pojawią się skrypty do gry z tłumaczeniem wszystkich tekstów na język angielski. To jak? Są chętni?

SH3 – dodatkowe stroje
Tutaj zamieszczam hasła niezbędne do zdobycia wszystkich dodatkowych wdzianek Heather. Co powiecie na to, że niektóre z nich można naprawdę nabyć w sklepie Konami? Ale o tym napisałem już wyżej.

1. PrincessHeart - "Transform"
2. cockadooodledoo - "Golden Rooster"
3. 01_03_08_11_12 - "Royal Flush"
4. PutHere2FeelJoy - "Block head"
5. LightToFuture - "The Light"
6. GangsterGirl - "God of Thunder"
7. BlueRobbieWin - "Killer Rabbit"
8. ShogyouMujou - "Transience"
9. I_LOVE_YOU - "Onsen"
10. TOUCH_MY_HEART - "Don't Touch"
11. HappyBirthday - "Heather"
12. Shut_your_mouth - "zipper"

A tutaj koszulki z różnych magazynów o grach video. Ech, szkoda, że zabrakło Neo Plus.
1. Suspense - "13eme RUE"
2. EGMpretaporter - "EGM"
3. gameinformer - "Game Informer"
4. ProTip - "GamePro"
5. SH3_Wrestlarn - "GAME REACTOR"
6. GMRownzjoo - "GMR"
7. SH3_OPiuM - "OPM"
8. sLmLdGhSmKfBfH - "Play"
9. badical - "PSM"
10. IGN_pickleboy - "IGN.com"

MOBILE ARENA

Nowa zaJAVkA czyli gry na komórki i inne dziwadła

Właśnie miała miejsce premiera N-Gage - dziś zaczyna się historia konsolofonu Nokii. Jeszcze za wcześnie, aby można było wysuwać jakieś konkretne wnioski. Jedno jest pewne, rynek się zmienia. [OG]

Nvidia i Intel wkraczają do akcji

NVIDIA podpisała kontrakt z MediaQ, dostawcą grafik do urządzeń przenośnych, na mocy którego obie firmy będą współpracować przy dostarczaniu nowych technologii między innymi dla telefonów. Zapowiedziano już pierwszy chip – GoForce 2150. Będzie wspierał kamerki montowane w telefonach (aż do 1,3-megapikselowych matryc) oraz brał na siebie przerabianie dwuwymiarowej grafiki (np. szybsze otwieranie i przeglądanie grafik) dzięki 64-bitowemu silnikowi. Ponadto ma być energooszczędny.

Podobne ruchy wykonał w ostatnim czasie Intel. Zaprojektował nowy procesor dla telefonów komórkowych. Będzie to zintegrowana kość dla urządzeń wykorzystujących sieci bezprzewodowe typu EDGE (Enhanced Data Rates for GSM Evolution).

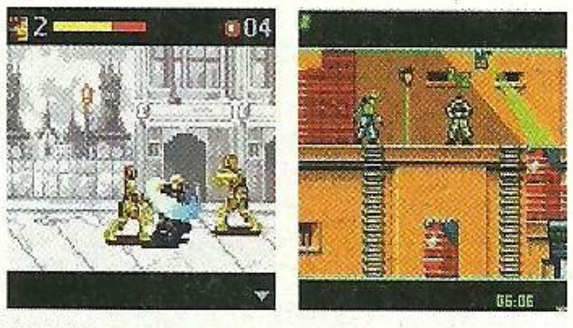
EDGE to rozwijająca się technologia zapewniająca dwu- czy nawet trzykrotnie szybszy transfer danych w porównaniu z dzisiejszymi standardami GPRS (pakietowa transmisja danych). Technologia EDGE dodatkowo zapewnia użytkownikom lepszą jakość przekazów multimedialnych oraz możliwość wykorzystywania licznych aplikacji. Procesor ten kodowo zwany PXA800EF będzie kluczowym elementem architektury platform nowej generacji platform mobilnych.

W procesor wsadzono 4 MB pamięci flash i 512 KB SRAM. Intel PXA800EF zawiera również procesor sygnałowy taktowany zegarem 156 MHz. Kompletny, wspierający sieci komórkowe EDGE system znajduje się, więc w jednym zintegrowanym chipie.

Nightmare Creatures, nowy Splinter i XIII

Jedna z moich ulubionych firm robiących gry na platformy przenośne – Gameloft nie spoczywa na laurach. Już niedługo wydadzą Nightmare Creatures dla Nokii Series 30 i Series 40 (nowe modele z kolorowymi ekranikami poniżej 7650). Będzie to chodzona bijatyka z całkiem niezłą grafiką. Gra jest specjalnie pisana na telefony Nokii, zatem być może autorzy pokuszą się o dodanie obsługi dźwięku, podświetlenia lub wibracji.

Już niedługo w ich ofercie znajdzie się kolejna



część przygód Sama Fishera pod tytułem Tom Clancy Splinter Cell: Extended Ops. Podobnie, jak w pierwszej części przyjdzie zmierzyć się nam z kilkoma rodzajami przeciwników, działkami oraz minami. Rozwiążemy kilka prostych zagadek, pobawimy się nowymi broniami i umiejętnościami.

Cóż, poprzednik był jedną z lepszych gier dostępnych w swoim czasie na komórki i sprzedawał się lepiej niż ciepłe bułeczki. O dziwo, przypadł do gustu nawet Gulashowi. Komórki będą też miały swoją XIII. Będą dwie wersje. Pierwsza platformówkowa na Nokia 7210, 6610, 7250, 5100, 6100, 6800 i 3510i, oraz Sharp GX-20. Druga będzie strzelanką FPP z namiastką cell shadingu i wyjdzie na N7650 i 3650, więc prawdopodobnie będzie można w nią zagrać także na N-Gage!

Sprawdźcie **[www.gameloft.com]**

Sony atakuje?

Jakiś czas temu Sony ogłosiło rychłe wydanie Gameboard EGB-10. Będzie to przystawka do telefonu Z600 usprawniająca granie. Znajdzie się na niej krzyżak oraz cztery przyciski, którym można przypisać różne funkcje. W samym Z600 znajdziemy już wgrane między innymi V-Rally 2.

Mophun ląduje na Symbianie

I to nie byle jaki, bo będzie to nowa wersja tego systemu wspierająca grafikę 3D. Dane mi było zagrać w pierwsze demo gry szutrowej i muszę powiedzieć, że wygląda to co najmniej dobrze. Grafika przeskakuje nawet GBA. Synergenix Interactive – twórca tego rozwiązania chwali się, że jest to bardzo wydajny system. Małe wymagania, małe rozmiary aplikacji oraz mały pobór energii, tymi cechami ma charakteryzować się nowy Mophun. Co ciekawe będzie wstecznie kompatybilny z Mophunem 2D oraz zostanie wydany na słuchawki Nokii (do tej pory tylko Sony było zainteresowane tym systemem). Na początku można się spodziewać go w Nokiach 3650, 7650, N-Gage oraz Sony Ericsson P800.

B'ngo

Tak, szykuje się kolejna przenośna konsolka zbudowana na bazie telefonu komórkowego. Mało znana firma TTPCom zaprezentowała pierwszy, samodzielnie zaprojektowany i wykonany telefon (wcześniej firma współpracowała z Panasonic, Sharpem, Siemensem i Toshibą przy tworzeniu słuchawek). Aparat ma kosztować 200 dolców w sprzedaży detalicznej. Czym będzie się charakteryzował ten sprzęt? Na pierwszy plan wyjeżdża kolorowy panoramiczny ekran TFT o rozdzielczości 176x220 pikseli zdolny do wyświetlenia 65 tys. kolorów. Będzie możliwość wgrywania nowych gier, dzwonków, obrazków, gier Java oraz pisanych w C++. Procesor to technologia ARM7; niestety nie podano prędkości. W B'ngo wepchnięto 8 MB pamięci oraz wejście na karty MMC.

B'ngo będzie chodził na oprogramowaniu Wireless Graphic Engine (WGE), które przyspieszy działanie gier. Co ciekawe krzyżak będzie opisany na okręgu, który będzie mógł się obracać jak potencjometr siły dźwięku w sprzętach grających. Cóż, nawet będzie miał przypisaną taką funkcję w odtwarzaczu mp3. Urządzenie zostanie wyposażone w dwa silniczki wibracyjne, zatem osoby przyzwyczajone do pada poczują się jak w domu.

Jako telefon B'ngo będzie obsługiwał GPRS (klasa 10), SMS, EMS, MMS, Bluetooth, słownik T9, polifoniczne dzwonki, WAP 2.0, oraz trzy częstotliwości 900/1800/1900 MHz.

Ach i podobno będzie miał to, czego brakuje N-Gage - wbudowaną kamerę cyfrową oraz dwa spusty.

Cena jak na telefon jest bardzo niska i można się spodziewać, że producent będzie zachęcał operatorów do zakupu. Według firmy przynajmniej sto gier, które już się ukazały będzie działać na B'ngo.

Multi zostanie zapewnione przez Bluetooth lub tak, jak w przypadku N-Gage – przez GPRS.

Silną stroną mają być porty z GBA. Podobno ktoś przeniósł grę z konsolki Nintendo na B'ngo w ciągu tygodnia.

B'ngo zaserwuje nam za to kilka niespotykanych dotąd rozwiązań. Słuchawka na Bluetooth umożliwi rozmowy w czasie rzeczywistym podczas gry. Umieszczenie przycisków A i B nad klawiaturą numeryczną ma pozwolić na jednoczesną grę i pisanie SMS'ów.

Moim zdaniem B'ngo niestety nie ma szans na odniesienie sukcesu. Marka jest słabo rozpoznawalna, a specyfikacja, choć mocna, nie zachwyca. Widziałem w akcji kilka gier, ale wszystkie miały dwuwymiarową grafikę prezentującą się na poziomie pomiędzy GBC a GBA. Co prawda, producent twierdzi, że B'ngo ruszy skomplikowaną grafikę 3D, ale najpierw chcę to zobaczyć, a potem uwierzę. Aha, planowana premiera ma nastąpić przed tegoroczną Gwiazdką.

Nokia 3300

Jest to następca N5510, czyli modelu z odtwarzaczem mp3, radiem i pełną klawiaturą. Tu zrezygnowano z pełnej klawiatury (jest tylko w amerykańskiej wersji tego modelu), a za to całość poważnie odchudzono, wsadzono kolorowy ekranik oraz dopasiono funkcjami. N3300 przypomina budową N-Gage, ale jest od niego mniejsza.

- **Charakterystyka:**

Ekran: 128x128 (4096 kolorów)
Klawisze: wygodne, choć połączenie ich w pary może utrudniać sterowanie
Pamięć: 4,5 MB wewnętrznej i 64 MB karta MMC
Wybór gier: duży, ale tylko w Java 1.0

- **Inne:**

- port USB do zgrywania muzyki z PC, oraz innych plików
- możliwość podłączenia cyfrowego aparatu fotograficznego
- MMS'y

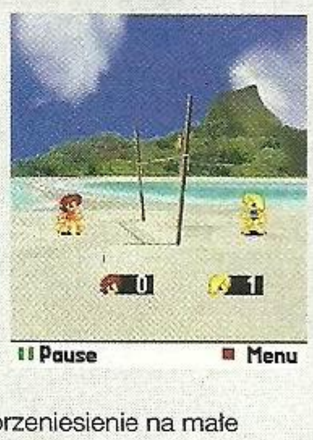
- **Ciekawostki:**

- dyktafon
- wymienne obudowy Xpress-on

- **Plusy:** można wgrać nawet pięćdziesiąt gier Java, krzyżak i przyciski numeryczne ułożone po dwóch stronach ekranu
- **Minusy:** tylko dwuzakresowa, więc nie pogadamy przez nią w USA, brak Bluetooth

Gry, gry, gryyyy!

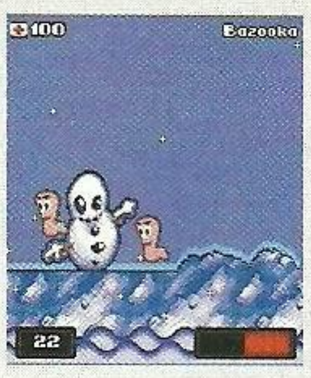
Dead or Alive



Niedawno Temco ogłosiło utworzenie oddziału zajmującego się grami na urządzenia przenośne, a już sprawdziłem ich pierwsze dzieło. Co lepiej pomoże wypromować Tecmo Wireless jak przeniesienie na małe ekraniki Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball? Chyba nic i o tym doskonale wiedzą twórcy. DoAX to siatkóweczka o prostych zasadach. Jest kilka rodzajów odbić, podskok, ale podobnie, jak w wersji na Xboxa tu także chodzi o nieskomplikowana zabawę, w tym przypadku jeden na jeden. Nie będzie sklepów, podglądania panienek, ale za to dostaniemy kilka ładnych fotek z wyrenderowanymi laleczkami. Gra została okraszona przyjemną grafiką (postacie są stworzone w konwencji super-deformed oraz okropną muzyczką, którą musiałem natychmiast wyłączyć. Tryby? Trening i sezon, w którym stoczymy dziewięć meczów po dwa sety. Starczy na trzy godziny zabawy.

Producent: Tecmo
Ocena: 7/10

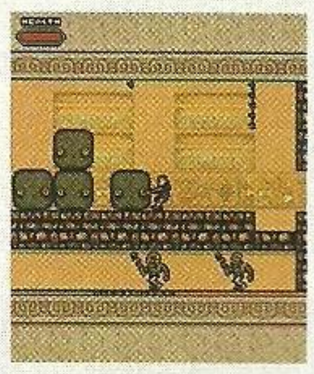
Worms



I doczekaliśmy się. Dżdżownice zaatakowały małe ekrany naszych komórek. Robale są uzbrojone po zęby i groźne. Niestety bronie zostały obcięte tylko do pięciu sztuk: bazuka, napalm, bomba, granat i dynamit. Każda o innych właściwościach i sposobie działania. Cztery miejscówki: zimowa, pustynna, łąkowa, skalna. Zasady chyba znane? Należy wyciąć w pień przeciwną drużynę, w tym przypadku dwie dżdżownice. Ale każde oddanie strzału jest limitowane czasowo, więc należy się spieszyć. Grafika? O kurczaczku, to jest jedna z najładniejszych gier Java, jakie kiedykolwiek widziałem. Robale są duże, przepięknie animowane, podobnie jest z efektami broni, oraz wybuchami. Wszystko utrzymane w ciepłych pastelach. W tle przygrywa muzyczka. Samemu można się bawić grając przeciwko robakom sterowanym przez komórkę. Jest też tryb dla dwóch graczy podających sobie telefon z łapki do łapki. Idealne na podróż w pociągu.

Producent: Team 17
Ocena: 9/10

Tomb Raider: The Osiris Codex



Ta część przygód Lary nie jest żadną konwersją - to całkowicie nowa gra. Najpierw przechodzimy trening, gdzie uczymy się skakać, strzelać, podnosić i używać przedmiotów, oraz przesuwać dźwignie i głazy. Zaraz po tym możemy wyruszać w naszą podróż. Gra składa się z piętnastu etapów, które można przejść w trzech trybach. Pierwszym jest przygoda, gdzie poznamy fabułę. Odwiedzone w tym trybie poziomy jeszcze raz zwiedzimy w Arcade (zwykłe zwiedzanie) i Time Trial (przechodzenie na czas). Lara skurczyła się w praniu i teraz jest naprawdę mikroskopijnych rozmiarów. Podobnie wyglądają wszelkie inne obiekty. Dziwne jest ograniczenie palety kolorów do odcieni szaro-buro-brązowych. Tomb Raider: The Osiris Codex nie jest alternatywą dla wspaniałego TR z N-Gage, ale to porządny kawał platformera z prostymi zagadkami.

Producent: EIDOS
Ocena: 7/10

LOGOSY
Do telefonów Nokia i Siemens

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.
Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Freedom Fighters — PS2

Oszustwa
Podczas gry wklep jeden z poniższych kodów:
TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO, KÓŁKO, GÓRA – shotgun.
TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO, KÓŁKO, LEWO – niewidzialność.
TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO, KÓŁKO, PRAWO – spowolnienie.
TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO, KÓŁKO, DÓŁ – przyspieszenie.
TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO, X, GÓRA – zmień punkt restartu.
TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO, X, PRAWO – nieskończona amunicja.
TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO, X, DÓŁ – maksymalna charyzma.
TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO, X, LEWO – gwoździownica.
TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO, TRÓJKĄT, GÓRA – karabin maszynowy.
TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO, TRÓJKĄT, PRAWO – karabin snajperski.
TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO, TRÓJKĄT, LEWO – wyrzutnia rakiet.
TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO, TRÓJKĄT, DÓŁ – ciężki karabin maszynowy.
TRÓJKĄT, X, KWADRAT, KÓŁKO, KWADRAT, GÓRA – „szmaciane lalki".

Liberty Island
Aby odblokować dodatkowy poziom – Liberty Island – po prostu przejdź grę na jakimkolwiek poziomie trudności.

Dungeons & Dragons Heroes — Xbox

Dodaj 10 punktów Constitution
W menu kodów wpisz: N_STINE. Można powtarzać w nieskończoność.

Dodaj 10 punktów Dexterity
W menu kodów wpisz: ZXE053. Można powtarzać w nieskończoność.

Dodaj 10,000 punktów doświadczenia
W menu kodów wpisz: DSP633. Można powtarzać w nieskończonośc.

Dodaj 500,000 złota
W menu kodów wpisz: KNE637. Można powtarzać w nieskończoność.

Lista cheatów
Naciśnij L+Y+A aby otworzyć ekran cheatów. Teraz wpisz jeden z kodów, aby uaktywnić danego cheata. W przypadku przedmiotów zatwierdź „Accept multiple items", aby dostać ich więcej.
Credits: CREDITS
Wyłącz cheaty: UNBUFF
Nietykalność: PELOR
Poziom trudności „Nightmare": MPS LABS
Niekończące się MW: OBADHAI
10 Antivenom Potions: SPINRAD
10 Will Potions (Średni): LU
10 Thrown Viper Axes: FRAZIER
10 Tomes of Lessons: PAQUIN
10 Thunderstones: ELSON
10 Fiery Oil: EHOFF
10 Flash Freeze: ESKO
10 Will Potions (duży): GEE
10 Insect Plague: DERISO
10 Tomes of the Teacher: MEFFORD
10 Thrown Halcyon Hammers: PRASAD
10 Thrown Axes of Ruin: ROMANO
10 Tomes of the Master: SPANBURG
10 Berserk Brew: THOMAS
10 Healing Potions (duży): THOMPSON
10 Globe Potions: WRIGHT
10 Rods of Destruction: AUSTIN
10 Fire Bombs: WEBER
10 Tomes of the Apprentice: BILGER
10 Rods of Miracles: JARMAN
10 Thrown Daggers of Stunning: BELL
10 Holy Water: CRAWLEY
10 Fire Flasks: BROPHY
10 Thrown Daggers: MOREL
10 Rods of Missiles: MILLER

Simpsons Hit & Run — PS2

Inne ujęcie kamery
W głównym menu, wejdź w Options, przytrzymaj DÓŁ L1+R1 i wklep: KÓŁKO, KÓŁKO, KÓŁKO, X. Prawidłowe wklepanie kodu potwierdzi klakson.

Szybsze samochody
W głównym menu, wejdź w Options, przytrzymaj DÓŁ L1+R1i wklep: KWADRAT, KWADRAT, KWADRAT, KWADRAT. Prawidłowe wklepanie kodu potwierdzi klakson.

Grid View
W głównym menu, wejdź w Options, przytrzymaj DÓŁ L1+R1i wklep: KÓŁKO, X, KÓŁKO, TRÓJKĄT Prawidłowe wklepanie kodu potwierdzi klakson.

Wszystkie fury
W głównym menu, wejdź w Options, przytrzymaj DÓŁ L1+R1i wklep: X, KÓŁKO, X, KÓŁKO. Prawidłowe wklepanie kodu potwierdzi klakson.

O wiele szybsze fury
W głównym menu, wejdź w Options, przytrzymaj DÓŁ L1+R1i wklep: TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, TRÓJKĄT. Prawidłowe wklepanie kodu potwierdzi klakson.

Jedno zderzenie i wrak
W głównym menu, wejdź w Options, przytrzymaj DÓŁ L1+R1i wklep:TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KWADRAT, KWADRAT. Prawidłowe wklepanie kodu potwierdzi klakson.

Podskoki samochodu po wciśnięciu klaksonu
W głównym menu, wejdź w Options, przytrzymaj DÓŁ L1+R1i wklep: KWADRAT, KWADRAT, KWADRAT, TRÓJKĄT. Prawidłowe wklepanie kodu potwierdzi klakson.

Creditsy
W głównym menu, wejdź w Options, przytrzymaj DÓŁ L1+R1i wklep: X, KWADRAT, KWADRAT, TRÓJKĄT. Prawidłowe wklepanie kodu potwierdzi klakson.

Prędkościomierz
W głównym menu, wejdź w Options, przytrzymaj DÓŁ L1+R1i wklep: TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KWADRAT. Prawidłowe wklepanie kodu potwierdzi klakson.

Trippy View
W głównym menu, wejdź w Options, przytrzymaj DÓŁ L1+R1i wklep: TRÓJKĄT, KÓŁKO, TRÓJKĄT, KÓŁKO. Prawidłowe wklepanie kodu potwierdzi klakson.

Kreskówka Itchy and Scratchy
Zbierz wszystkie karty na każdym z poziomów gry, aby odblokować odcinek ulubionej kreskówki Barta, zrobiony specjalnie na potrzeby gry.

Multiplayerowe wyścigi
Zbierz wszystkie karty na jednym z poziomów.

Red Brick Car
W głównym menu, wejdź w Options, przytrzymaj DÓŁ L1+R1i wklep: KÓŁKO, KÓŁKO, TRÓJKĄT, KWADRAT
Prawidłowe wklepanie kodu potwierdzi klakson.

NBA JAM — Xbox

Challenge Mode
Na ekranie "Enter Cheats" wklep: X, A, B, GÓRA.

Dziecinne granie (Child's Play)
Na ekranie " Enter Cheats " wklep: X, A, B, LEWO.

Lethal Skies — PS2

Nowe samoloty
F-14: Przejdź misję nr 1
A-10: Przejdź misję nr 2
JAS-39: Przejdź misję nr 3
AV8B: Przejdź misję nr 4
F-15E: Przejdź misję nr 5
EF2000: Przejdź misję nr 6.2
F/A 18: Przejdź misję nr 7
F5Z: Przejdź misję nr 8 (S Rank)
SU27: Przejdź misję nr 9.2
F-22: Przejdź misję nr 10
S-37: Przejdź misję nr 11
F-25, F-35: Przejdź misję nr 15 (S Rank)
S-47: Przejdź misję nr 16 (S Rank)
YF-23: Przejdź misję nr SP1 (S Rank)
SU-37: Przejdź misję nr SP2 (S Rank)

Hunter the Reckonig - Wayward — PS2

Cheaty
Aby móc używać oszustw trzeba najpierw przejść całą grę, a w dodatku wszystkie cheaty trzeba odkryć spełniając jakieś zadanie. Najpierw podajemy, co zrobić, a potem leci kod uruchamiający dany efekt.

Możliwość wklepywania cheatów
Trzeba pokonać Nephracka. Kod: KÓŁKO, KWADRAT, TRÓJKĄT, X, L1, L1, LEWO, LEWO.

Wszystkie bronie
Trzeba zebrać wszystkie sztuki srebra. Kod: KWADRAT, X, KÓŁKO, X, GÓRA, DÓŁ, GÓRA, DÓŁ.

Maksimum amunicji
Trzeba przejść poziom Downtown i zabić wszystkie potwory podstawową bronią dystansową. Kod: PRAWO, PRAWO, PRAWO, PRAWO, GÓRA, DÓŁ, GÓRA, DÓŁ.

Maksimum zdrówka
Jak wyżej, ale z bronią do walki wręcz. Kod: TRÓJKĄT, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KÓŁKO, KWADRAT, L1, KWADRAT, R1.

Mega Melee Damage
Trzeba pokonać Machine Bossa. K od: DÓŁ, DÓŁ, R1, R1, GÓRA, X, GÓRA, KÓŁKO.

Powracanie potworków (Włącz/Wyłącz)
Trzeba pokonać Werewolfa. Kod: KWADRAT, KWADRAT, KÓŁKO, KÓŁKO, TRÓJKĄT, L1, L1.

Mocniejsze potworki
Trzeba ukończyć tryb dla dwóch graczy. Kod: KWADRAT, KWADRAT, TRÓJKĄT, KWADRAT, L2, L2, GÓRA, DÓŁ.

Nieskończona ilość amunicji
Trzeba pokonać Rogue Hunter. Kod: X, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KWADRAT, TRÓJKĄT, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ.

Nieskończone życie
Trzeba pokonać wszystkich przeciwników w Midtown. Kod: PRAWO, PRAWO, PRAWO, X, GÓRA, TRÓJKĄT, GÓRA, KWADRAT.

PESS PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka

Witam po dłuższej przerwie. Pro Evolution Soccer 3 już jest, wraca więc także nasz comiesięczny program z cyklu piłkarska kadra czeka, hehe. Dziś w programie: streszczenie wywiadu z twórcą serii PES - Seabassem Takatsuką, a także opis zwodów i sztuczek w PES3 i podstawy rynku transferowego w Master League. [marcellus@neoplus.com.pl]

Transfery

Zacznę może od rynku transferowego, bo zaszła w nim poważna zmiana jakościowa. Nie muszę chyba dodawać, że na lepsze. Jak wiadomo Master League toczy się wokół punktów, które zdobywamy za wygrane mecze. Jeżeli zaczynamy grę na wyższych poziomach trudność,i to o punkty nie jest łatwo, a na dokładkę stawka za wygrany mecz jest niższa, niż na trzech czy dwóch gwiazdkach. Ale w tegorocznej edycji jest możliwość zmiany poziomu trudności w trakcie rozgrywek, no chyba, że wcześniej zaznaczymy odpowiednią opcję w menu. Nie o tym jednak miałem pisać. Zaraz po pierwszym meczu otwiera się okienko transferowe. Wprawdzie punktów jest jeszcze dość mało, ale być może któryś z klubów zgłosi się po jednego z naszych graczy. Jeżeli nie jest to któryś z istotniejszych piłkarzy, to możemy spokojnie go sprzedać. Oczywiście wynik transakcji będzie znany dopiero po następnym meczu, ale powiedzmy, że już mamy trochę kasy. Teraz wybieramy zawodnika, którego chcielibyśmy kupić. Ja polecam dwa rozwiązania - trzeba szukać zawodników wśród reprezentantów Korei, bo są bardzo tani i jak na swoją cenę, dobrzy, albo znaleźć potrzebnego gracza wśród piłkarzy drużyn klubowych.
W PES3 jest już zupełnie inaczej niż w poprzedniej części - zarówno piłkarze wolni, jak i zatrudnieni w klubach domagają się kasy za przejście do naszej drużyny. Zazwyczaj jest to wielokrotność ceny gracza (tak z dziesięć razy więcej niż podana przy nazwisku wartość punktowa). Oprócz tego trzeba płacić mu pensję - to, co oferujemy, to oczywiście kasa za cały rok. Pamiętajmy przy tym jednak, że pierwszy sezon jest dość krótki, więc każdy mecz wypada drożej niż w pierwszej lidze. Na dokładkę o zwycięstwa nie jest wcale łatwo. Oczywiście na początek polecałbym wzmocnić siłę ataku, bo podstawowi gracze są dość słabi w strzelaniu bramek. Na opcję transferu za gotówkę nie mamy dość środków, wybieramy więc pasującego do naszej koncepcji napastnika w którymś z klubów. Po zaznaczeniu mamy możliwość wyboru jednej z opcji: transfer, wypożyczenie, wymiana i wrzucenie na listę graczy nas interesujących. Zaznaczamy wymianę i oferujemy w zamian za upatrzonego gracza jednego z naszych podopiecznych. Teraz w innym menu, musimy ustalić ile kasy dopłacimy (bo trzeba zapłacić różnicę w cenie pomiędzy zawodnikami), jakie będą zarobki gracza (najlepiej sprawdzić ile zarabia w swoim klubie - ostatni ekran statystyk przy wybieraniu gracza, i dać mu trochę więcej) oraz to, na ile chcemy go zatrudnić. Oczywiście lepiej dawać więcej, niż podstawowa cena podana na propozycji kontraktu. To jednak dopiero początek zabawy. Transferów wymiennych i normalnych dokonamy mnóstwo, ale jest też lepszy i tańszy sposób pozyskiwania nowych graczy - wolni agenci. Gdy jakiemuś zawodnikowi kończy się kontrakt, to w drugim okienku transferowym możemy zaoferować mu przejście do naszej drużyny bez żadnych dodatkowych opłat - sama pensja. To świetny biznes! Jeżeli zaoferujemy graczowi spore pieniądze, możemy być pewni, że z chęcią do nas przystanie. Oczywiście dużo zależy od naszej reputacji - jeżeli wygrywamy sporo meczów, zdobyliśmy jakieś trofea i tak dalej, to większość zawodników nie będzie miała oporów przed przejściem do naszej drużyny.

To oczywiście tylko podstawowe wskazówki. Jeżeli potrzebujecie jakiegoś obszerniejszego materiału na temat Master League, ze szczegółowym wyjaśnieniem znaczenia poszczególnych menusów i zasad rządzących się tymi rozgrywkami - dajcie znać, z chęcią go dla Was przygotuje. Master League pochłonęło mnie zupełnie - kupuję, sprzedaję, wygrywam, przegrywam - coś pięknego.

Nowe zagrania

W Pro Evo 3 pojawiło się kilka nowych sztuczek i zwodów. Niektóre są świetne i przydatne, inne służą tylko do „pokazania się". Oto ich lista, a na naszej stronie internetowej już wkrótce znajdziecie krótkie filmiki pokazujące jak wyglądają w akcji.

Zatrzymanie na piłce - podczas biegu należy puścić wszystkie przyciski i nacisnąć R1.

Przyjęcie na klatę - przytrzymać R1, gdy piłka jest w powietrzu, na wysokości piersi zawodnika. Zawodnicy czasami sami przyjmują tak piłkę, ale w tym wypadku to my decydujemy, co mają zrobić.

Przerzucenie piłki za plecy, obrót i przyjęcie - po przyjęciu na klatę trzeba puścić R1 i nacisnąć kierunek przeciwny od tego, w który skierowany jest gracz. Czasami wychodzi przypadkiem, po normalnym przyjęciu. Po takim zagraniu można strzelić z powietrza - wystarczy Kwadrat.

Wielokrotne przerzucanie piłki nad głową - to, co powyżej, a następnie R2 i kierunek przeciwny od tego przed momentem i tak dalej, na przemian. Można tak długo, ale mi nie udało się na razie więcej niż pięć takich zagrań, a i to tylko na treningu. Bardzo ważne jest wyczucie momentu wciśnięcia R2 i kierunku.

Przyjęcie na klatę z wypuszczeniem piłki do przodu - po przyjęciu na klatę nie puszczamy R1 i natychmiast naciskamy przód. Po takim przyjęciu również można od razu strzelić.

Przyjęcie na nogę z wypuszczeniem piłki przed siebie - w momencie przyjęcia nacisnąć R1 i przód. Występuje w dwóch wersjach - niskiej, po zagraniu po ziemi i wysokiej, po przyjęciu piły z powietrza. Tu również ważne jest wyczucie momentu zagrania.

Zwód do strzału (do środka - prawonożny zawodnik zawsze skręci w lewo) - Kwadrat i natychmiast potem X.

Zwód do strzału (na zewnątrz - prawonożny gracz odbije w prawo) - Kwadrat i X z przytrzymaniem odpowiedniego kierunku.

Podwójny zwód do strzału - Kwadrat, Kwadrat i natychmiast potem X.

Potrójny zwód do strzału - Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat i natychmiast potem X.

Zwód do strzału po ziemi i natychmiastowy strzał lobem - Kwadrat, Kwadrat, R1. Gdy robiłem ten zwód Rivaldo, to udawał, że strzela prawą, a lobował lewą. Inni zawodnicy robili ten zwód tą samą nogą. Ciekawe.

Ruletka czyli obrót a la Zidane - pełny obrót prawą gałką analogową.

Strzał lobem według Del Piero - to zagranie może wykonać tylko Del Piero - musi być do niego ustawiony lewym bokiem równolegle do linii końcowej boiska, w polu karnym lub trochę przed. Wystarczy nacisnąć L1 i Kwadrat, a Alessandro strzeli przepięknym lobem na bramkę przeciwnika. Dobre na wychodzących bramkarzy.

Wymuszenie kontroli nad zawodnikiem - R1+R2 i kierunek - gdy nasz zawodnik leci jak głupi za straconą już piłką, albo nie chce się ruszyć do podania, czasami przydaje się do zwiedzenia przeciwnika, który zazwyczaj poleci za piłkarzem, a nie piłką.

Seabass na spowiedzi

W wywiadzie udzielonym serwisowi Computer and Video Games pan i władca Pro Evolution Soccer Shinji „Seabass" Takatsuka wyjaśnił kilka nurtujących nas problemów i wątpliwości. Okazało się, że główną przyczyną dla której PES3 nie wykorzystuje Network Adaptora (do ściągania uaktualnień składów) są sprawy licencyjne. Mówiąc krótko - umowa licencyjna z FIFPro nie pozwala na takie rozwiązanie. Dalej: wersja naszej ukochanej piłeczki na blaszaki nie będzie się niczym w zasadzie różnić, oprócz grafiki w wyższej rozdzielczości. I podobnie jak wersja na PlayStation 2 nie pozwoli na grę w sieci czy poprzez LAN. A dlaczego? Dlatego, że Konami postawiło sobie bardzo wysoko poprzeczkę - granie poprzez sieć nie może niczym różnić się od grania z kumplem w domu. Oczywiście pod względem tego, co dzieje się na ekranie. A to wymaga włożenia sporej pracy w dopracowanie szczegółów. I tu zaskoczenie - prawdopodobnie prędzej pecetowcy dostaną tryb Online niż posiadacze PS2. A to już wcale mi się nie podoba.
Seabass nie twierdzi jednak, że w PES4 nie znajdzie się tryb Online. Po prostu niczego nie obiecuje i mówi, że prędzej czy później tryb Online znajdzie się w ukochanej serii.
Co do aktualności transferów - znów problem leży w licencji. Wszelkie zmiany w składach muszą być zaaprobowane przez FIFPro, a to oczywiście trwa. Jak każda biurokratyczna robota. Dlatego też w grze jako jeden z bonusów znalazł się edytor umożliwiający przypisywanie graczy do klubów. Można go kupić w PES Shop za jedyne dziesięć tysięcy punktów - kilka pucharów, mistrzostwa świata, Master League i już... Hehe.
Seabass twierdzi, że PES3 znacząco różni się od Winning Eleven 7, na bazie którego powstał. Zaleca dryblowanie z R2 oraz podpowiada, że skrzydłowi w stylu Figo - szybcy i dynamiczni, powinni mocniej ścinać w kierunku pola karnego gdy chcą dośrodkować. To by się zgadzało - taki Beckham rzadko dośrodkowuje w pełnym biegu i zazwyczaj sprzed pola karnego, za to Figo lubi pociągnąć z piłką aż do linii końcowej. Fajnie, że takie szczegóły też mają znaczenie.
Jeśli chodzi o PESa na Xboxa - Takatsuka-san twierdzi, że zespół pracujący nad Pro Evo jest bardzo zainteresowany możliwościami tej konsoli, szczególnie jeżeli idzie o ideę gry przez Xbox Live!, choć jeszcze nie zaczął pracy nad wersją na konsolę Microsoftu. Hmm... Zastanawia mnie to „jeszcze". Czyli jest to możliwe.
Fani Nintendo mogą przeklinać los - sprzedaż Winnig Eleven 6 na GCN w Japonii była za słaba i najprawdopodobniej kolejne części nie powstaną. Choć podobnie jak w wypadku wersji na Xboxa nic nie jest jeszcze przesądzone. Seabass podkreślił także, że PlayStation 2 pozostanie główną platformą serii Pro Evolution Soccer.
Na koniec kilka ciekawostek - Shinji nie zdradził wiele, ale stwierdził, że Konami Tokyo przygotowuje się do kontrataku na serię FIFA w kwestii licencji. Czyżby to, o czym wspominałem w recenzji mogło się spełnić? Poczekamy, zobaczymy. I jeszcze wypowiedź na temat podejścia japońskich graczy do piłki nożnej w wykonaniu Konami. Okazuje się, że japończycy traktowali poprzednią część trochę jak strategię - siedmiu graczy w obronie, najdziwniejsze formacje, ataki tylko jednym skrzydłem itp. Konami zauważyło problem i zmodyfikowało system tak, żeby granie zgodnie z duchem nowoczesnego futbolu przynosiło wymierne efekty. Być może słyszeliście o Winning Eleven Tactics - w Japonii pojawi się już niedługo gra, w której będzie wprawdzie użyty engine Pro Evo, ale gracz udziału w meczu miał nie będzie. Taki manager piłkarski, ale nastawiony bardziej na stronę taktyczno-mentalno-trenerską niż na grzebanie się w finansach. Brzmi nawet interesująco, ale nic nie wiadomo na temat premiery poza Krajem Kwitnącej Wiśni.
Do przeczytania...

FIGHT CLUB

Krew i honor czyli wszystko o konsolowych fighterach

Hej, ho! Udało nam się namówić Vince'a - jednego z czołowych polskich graczy we wszelkie mordobitki do rozwalenia Soul Calibur 2. Oddajmy mu głos:

Każda legenda ma swój początek, choć początki bywają trudne. [Vince]

Dlatego czasem warto zacząć wszystko od nowa. Tak też jest w przypadku opisu postaci do Soul Calibura 2. Postanowiliśmy zmienić formę opisu i oznaczenia, zawrzeć trochę więcej zaawansowanych technik i strategii oraz wyjaśnić pewne niejasności, jakie wdarły się do poprzedniego opisu. Pamiętajcie jednak, że w dalszym ciągu są to jedynie podstawowe wiadomości - pracujcie sami nad własnymi customami. Nic nie dostarcza tyle satysfakcji, co opracowanie jakiegoś osobistego, skutecznego patentu. No i nie zapomnijcie się nim z nami podzielić. Na początek leci rozbudowana legenda - podstawowe oznaczenia i techniki, które odnoszą się do wszystkich postaci.

LEGENDA

Podstawowe oznaczenia:
d, t, p, g, g/t, g/p itd. - kierunki
A - cięcie poziome (horyzontalne)
B - cięcie pionowe (wertykalne)
K - kopniak
G - blok

+ - przyciski wciskamy jednocześnie
_ - wciskamy albo jeden albo drugi przycisk
~ - przyciski wciskamy natychmiast po sobie
> - wciśnięcie przycisku można opóźnić
: - przycisk trzeba wcisnąć w dokładnie określonym momencie
[] - dany przycisk można przytrzymać, aby uzyskać jakieś specjalne właściwości

8WR - 8-way run - poruszanie się po arenie w ośmiu kierunkach
FC - cios wykonywany podczas kucania
WS - cios wykonywany podczas wstawania
WJ - cios wykonywany podczas skakania
WL - cios wykonywany podczas lądowania
BK - cios wykonywany plecami do przeciwnika

GB - Guard Break - cios rozbijający blok przeciwnika
CH - Counter Hit - uderzenie przeciwnika, gdy ten wykonuje jakąś czynność (ruch, cios, rzut)
JF - Just Frame - przycisk trzeba wcisnąć w odpowiednim momencie
GI - Guard Impact - generalnie wykonuje się go tak samo wszystkimi postaciami, ale są również ciosy, które same z siebie mają taką właściwość

Podstawowe techniki dla wszystkich:
A+B+K - Soul Charge (SC) - "ładowanie się" (ma trzy poziomy, przerywamy ładowanie wciskając G)
p+G; t+G - Guard Impact (GI) - odpowiednio: wysoki i niski
g+G - odbicie się od ściany (stojąc plecami)
g+G_d+G - szybkie wstawanie (odturlanie) z ziemi w górę i w dół, działa też na ścianie

Niektóre wyrażenia używane w tekście:
stun - oszołomienie - są różne rodzaje stunów, ale nie będziemy dokonywać rozróżnienia
juggle - uderzanie przeciwnika będącego w powietrzu
custom - wymyślona przez gracza kombinacja technik
side-step - ruch na bok (g_d)
high, mid, low - poziomy uderzeń - odpowiednio na poziom: wysoki, średni i niski
postawa - specjalna poza przyjmowana przez postać (może też być w ruchu), która pozwala na wyprowadzanie nowych ciosów
przebicie - występuje gdy nasz cios ma większy priorytet niż cios przeciwnika wykonany w tym samym momencie

CASSANDRA ALEXANDRA

Zaczynamy od panny Alexandry. Postać to nowa, choć nie całkowicie, bo część ciosów zapożyczyła od swojej starszej siostry, ale gra się nią naprawdę inaczej. Co ważne - jest szybsza niż Sophitia, a jej ciosy zadają większe obrażenia. Jednak opis tejże zawodniczki z poprzedniego numeru N+ wymaga uzupełnienia, więc nie zwlekajmy.

Stwierdzenie, że jest wolna i ma mały zasięg to zwykłe nieporozumienie. Dzięki Angel Step - **d, d/p, p** (można dodatkowo side-stepować w górę lub w dół, wciskając **g_d**), czyli popularnie zwanemu "crouch-dashowi", znika zarówno pierwszy jak i drugi problem. Angel Step można przedłużyć wciskając tę samą kombinację i miksując z side-stepami. To wszystko czyni ją jedną z najszybszych postaci w grze! Co więcej, jej najlepsze techniki wyprowadzamy właśnie z tej "postawy":
- **d, d/p, p+B; d, d/p, p+A, B** - mają niesamowity priorytet, unikają ataków horyzontalnych i zadają bardzo duże obrażenia. Szczególnie polecam ten pierwszy, jako podstawowy cios Cassie. Robi się go zarówno po dowolnej wybitce, jak i w momencie, gdy mamy przewagę (czasu lub dystansu) po jakiś wcześniejszych technikach - np. **B, K** albo **p, p+B, B**. Polecam go również, gdy po prostu nie wiemy, co zrobić w danej chwili. Dodatkowo całkiem dobrze zbiera side-step i z przyzwoitej odległości wywala z ringu.
- **d, d/p, p+K** - kopniak na mid, trochę opóźniony (pozwala na uniknięcie szybkich GI), ładnie działa przy krawędzi.

Jeżeli chodzi o zasięg to niech was nie zwiedzie jej krótka broń:
- **p, p+B, B; p, p+A+B; B+K, [B]; A+B** i wcześniej wymienione kombinacje z Angel Step pozwalają na skuteczną walkę na dystans. Co więcej, są w większości całkowicie bezpieczne (oczywiście na bloku - jeżeli nie traficie to będzie niedobrze).
- **d, d/t, t+B** - cios wyprowadzany z Angelic Twirl, ma super zasięg i po naładowaniu staje się GB.

Na krótki dystans Cassie potrafi wykrzesać z siebie naprawdę dużo:
- **A, B>B; A, B, K** - używane na zmianę, opóźniane, mogą wprawić przeciwnika w konsternację. Jeżeli jednak chodzi o doświadczonych graczy to uważajcie na GI na ostatni cios.
- **A, A; A, K; d/p+K; p+K** - ciosy na przebicie i dziobanie energii, bezpieczne.
- **d/t+A** - cudowna podcinka, duże obrażenia, wywala z ringu.
- **t, t+[A], A; t, t+[A], B** - niezłe kombinacje, na CH wchodzą całe.
- **d+B, B:K** - kombinacja, cała wchodzi na CH, zadaje poważne obrażenia, a dodatkowo można ją wzmocnić wykonując JF, który przy okazji wywala z ringu.
- **d+B~B, g+B, A, A** - początek taki jak wyżej, też wchodzi cała na CH. Trochę trudniejsza, ale za to super wygląda.
- **g/t+K** - tzw. "flipkick"; jest szybki, ring-outuje i pozwala na chwilę wytchnienia od napierającego przeciwnika.
- **g/p+K, K** - ech, nie róbcie tego. Wprawdzie można czasem przerwać po pierwszym uderzeniu i innym razem próbować posadzenia całości, ale nie wiem czy gra jest warta świeczki. Po prostu zbyt łatwo się to side-stepuje. A nic tak nie boli jak combo w plecy.

Teraz podam kilka bardzo przydatnych ciosów z 8WR:
- **(8WR)d+A, A** oraz **(8WR)g+A, A** - doskonałe kombinacje na nieustannie atakujących graczy.
- **(8WR)g/p_d/p+B** - fajny cios, który już na pierwszym poziomie SC staje się Guard Breakiem. Ale jest wolny, więc uważajcie.
- **(8WR)g_d+[B]** - ładowany cios (można dowolnie opóźniać), GB, ring-outuje.
- **(8WR)g/t_d/t+B** - super sprawa do dziobania energii przeciwnika, choć często nie trafia, więc radzę nie nadużywać.
- ciosy nogami (i tyłkiem) wyprowadzane z 8WR są miłe w użyciu, można je opóźniać, wprowadzając trochę nieprzewidywalności.

Wybicia Cassandry pozwalają na całkiem mocne juggle. Mam tu na myśli głównie jedną kontynuację: **d, d/p, p+B**. Znana nam już kombinacja zżerająca chorą ilość energii i siedząca po każdym juggle-starterze:
- **d/p+B** - podstawa. Często unika **A, A** przeciwnika i skutecznie kontruje. Oprócz **d, d/p, p+B** możemy posadzić też np. **A, K** i próbować czegoś na leżącego lub wstającego przeciwnika.
- **p, p+K** - długa i piękna noga Cassandry. Dobry priorytet i pozwala na kontynuację w postaci **d, d/p, p+A, B** - nie jest to wprawdzie gwarant, ale rzadko, kto z tego ucieka w powietrzu.
- **(CH)t, t+K** - druga, równie długa i piękna noga. Wywala, fajnie wygląda, a na CH siedzi po tym **p, p+A+B**.
- **(CH)d/p+A, B** - na counterze wchodzi całe zadając nienormalną ilość obrażeń.
- **t, t+B** - zasięg! No i tak jakoś ładnie trafia...

Kolejny etap poznawania naszej bohaterki to zaznajomienie się z ciosami powodującymi stuna, czyli oszołamiającymi. Zapomnijcie o tym, że **t, t+B+K** stunuje! Nigdy. Za to jest to rzeczywiście najlepszą kontynuacją po każdym ciosie powodującym oszołomienie. No i na trzecim poziomie SC staje się ciosem nieblokowanym, tak samo jak doskonałe **p, p+A+B**. Teraz idą ciosy stunujące:
- **B, p+[B]; (CH)B~p; B~A, A>A; (CH)p+A+K; (CH)WS+A; (CH)d/t+K.**
- **p, p+B+G** - doskonały rzut (zdecydowanie najlepszy u Cassandry), z którego bardzo trudno jest się wyrwać! Polecam, szczególnie, że kontynuacja w postaci **t, t+B+K** zadaje poważne obrażenia.
- **g+[A+B]** - marny cios, nikt tego nie łapie, co z tego, że jest nieblokowalny po naładowaniu. Nie używać wcale! Albo przynajmniej bardzo rzadko, jak już naprawdę musicie.

Na ostatni ogień idą kontry, których Cassie ma od zatrzęsienia i stają się ważnym elementem rozgrywki:
- **t+A; t+B** - odpowiednio na ataki wertykalne i na ataki horyzontalne oraz kopnięcia. Jak to wygląda! Warto używać, szczególnie jak przeciwnik próbuje nas zadziobać używając **A, A** lub **B, B**.
- **d, d/t, t+G:t** - kontra z Angelic Twirl, którą można lekko opóźniać. Żeby uzyskać dodatkowe uderzenie należy wykonać JF, czyli w tym przypadku w odpowiednim momencie wcisnąć tył.
- **(FC)d/p+B** - rzadko kiedy wchodzi, niewiele zżera, ale polecam czasem spróbować, żeby oponentowi szczęka opadła jak to zobaczy.

Tyle, jeżeli chodzi o naszą bożą służkę z Grecji. Podstawy skutecznej gry Cassie polegają na ciągłym naporze oraz miksowaniu jej doskonałej podcinki **(d/t+A)** i bardzo mocnych ciosów z Angel Step (szczególnie na wstającego przeciwnika). W momencie, gdy spodziewamy się ataku przeciwnika można postarać się wsadzić specjalną kontrę, albo zaatakować jakimś ciosem, który nieźle przechodzi pod atakami i na CH powoduje poważne obrażenia albo stunuje.
Ale próbujcie sami - Cassie to postać pozwalająca na kombinowanie.
No i ładna jest.

Za miesiąc: więcej stron dla FC i oczywiście jedziemy dalej z Soul Calibur 2!

felietony . zajawki . radosna twórczość czytelników

neon

Cześć! W tym miesiącu krótko, ale treściwie. Chcemy podrążyć bardziej temat produkcji gier. Sugestie i własne teksty (starajcie się pisać teksty z konkretnym tematem przewodnim) ślijcie pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl

Opowieści z krypty

Czytaliście jakiś czas temu w Neo artykuł o tym jak to się sprzedawcy w sklepach znają na konsolach. A właściwie o tym jak się nie znają.

O tym, że jest taki jeden duży hipermarket elektroniczny, co lubi czerwony kolor wiadomo już od dawna. Wiadomo też jak funkcjonuje jego obsługa i na tym polu nic nie zaoramy. Ale można sobie uprościć orkę w sklepach, które się zna. Jak? Uważni czytelnicy wstępniaków moich recenzji pewnie wyłowili niegdyś następującą ciekawostkę. Gdyby spytać ludzi czy więcej jest zabójstw czy samobójstw, odpowiedzą, że oczywiście zabójstw. Nie jest to – jak się domyślacie – prawdą. Samobójstw zwykle bywa kilka razy więcej, ale się o nich tyle nie mówi. Przez to ludziom wydaje się, że są mniej popularne. Do czego zmierzam? Jak wychować sobie sprzedawców sklepach i zrobić wielką pro-konsolową kampanię? Otóż trzeba się zabawić ze sprzedawcami w „cojakownicę". Jak to się niby ma odbywać? Postawcie się w roli sprzedawcy, któremu przyłażą do sklepu klienci. Jedni są bardziej wnikliwi, inni mniej. Jedni zadają trudne pytania, inni nie. Jeśli zatem trafia się okazja poczytać coś, lub w inny sposób nabyć wiedzę dotyczącą jakiegoś produktu, to jaki wybierzecie? Taki, o który pytają klienci wnikacze, czy taki, o który nikt nie pyta, bo kupujący przychodzą gotowi?

Oczywiście ten pierwszy. Mało tego. Zgodnie z zasadą zabójstw-samobójstw jeśli będziecie o czymś mówić częściej, wyda się to sprzedawcom bardziej popularne. Zmierzając zatem do meritum zabawy, proponuję następujący schemat. Jeśli macie czasu chwilę, przebywając w sklepie, wypytujcie sprzedawców o konsole ile wlezie. Nie ważne, czy chcecie coś kupić, czy nie. Czy macie jakąś grę czy nie. Najlepiej zgrywać nie za mądrego – efekt ma być jeden. Sprzedawca ma zrozumieć, że jakby się przyłożył choćby do przeczytania instrukcji, byłoby mu teraz znacznie łatwiej.

Przykład rozmowy dla zabawy, przeprowadzonej przeze mnie w ramach inicjacji naszej akcji.

- Czy są konsole do gier? (to ja)
- Są. (to on)
- A jakie?
- PlayStation 2 i GameCube.
- Aha. A może być z modemem?
- Nie... Chcesz grać przez internet? To kup komputer.

(ja Ci dam! – myślę sobie)

- Nie! Ja słyszałem, że jest taka przystawka do PlayStation 2, żeby grać przez sieć. I można!
- Nic o tym nie wiem.
- Aha. A może się Pan dowiedzieć gdzieś? W instrukcji, czy coś? Mój siostrzeniec ma urodziny i rodzina mi kazała się dowiedzieć ile to będzie kosztowało.
- Ale ja nie mam instrukcji, przykro mi. Są w magazynie.
- A może pan to teraz sprawdzić w magazynie...

I tak dalej. Można sobie odbić za całe lata maglowania w szkole i wreszcie przepytać kogoś z tematu, o którym my mamy większe pojęcie!!! Rewelacja! Można tak maglować o gry, o dodatki, o możliwości. Po co to robimy – przypominam. Żeby cymbał wreszcie doczytał, co trzeba, żeby suszył głowę szefowi o jakieś informacje, żeby zauważył, że opłaca mu się poczytać, bo te konsole to popularny sprzęt się robi! Żeby radził ludziom w sklepie: „Komputery nie, ale o konsole teraz wszyscy pytają!". Nawet, jeśli do zabawy nie przyłożycie się regularnie, to proponuję zabawę taką w wolnej chwili i przy okazji. Rewelacyjnie się można odstresować. Co zostało przeze mnie sprawdzone. Do następnego razu.

Grabarz

FACE BREAKER 4

Kolejny turniej z serii Face Breaker przyciągnął jeszcze więcej prawdziwych zawodowców wymiatających w Tekkena 4, niż zazwyczaj.

Oprócz ekipy, która na każdej edycji imprezy nieprzerwanie zdobywa jedne z najwyższych miejsc na podium (Sway, Vince) pojawili się też inni gracze pragnący zmienić tę turniejową tradycję. Mowa tutaj przede wszystkim o doskonale znanych w tekkenowym światku Icku, a także Boskonie i Mashterze. Zawody, jak zwykle, miały miejsce w warszawskim klubie internetowym Cyberland, a sponsorem cennych nagród była firma Media-Tech. Neo Plus objęło oczywiście patronat medialny nad całą imprezą.

Jeśli chodzi o sam przebieg rozgrywek, to nie zabrakło wielu interesujących pojedynków, trzymającej w napięciu atmosfery oraz kilku zaskakujących niespodzianek. Szkoda tylko, że niektórzy z zawodników celowo sabotowali zawody wykłócając się, co chwila o regulamin i wprowadzając niepotrzebne zamieszanie. Zresztą robili to zazwyczaj, po tym jak przegrali. Winni na pewno wiedzą, o kim mowa, hehe.

Na początku zawodów gracze walczyli w kilkuosobowych grupach, z których wychodziły dwie osoby z największą liczbą zwycięstw na koncie. Później rozpoczynała się walka w systemie Double Elimination, dająca najlepszym zawodnikom szansę gry w finałach. Większość walk rozgrywanych podczas turnieju mogła się podobać, ale to właśnie pojedynki finałowe wzbudziły najwięcej emocji, a także podzieliły publiczność na dwa obozy – kibiców ekipy śląskiej, reprezentowanej przez Boskona, Icka i Mashtera, oraz supporterów ekipy lubelsko-warszawskiej, którą godnie reprezentowali Swayman, Vince, Łysy i Geloo. Nie obyło się bez złośliwych komentarzy zarówno graczy jak i publiczności, ale jakoś udało się przeprowadzić finały bez strat w ludziach.

No cóż, a kto wygrał? Tradycji stało się zadość i po raz kolejny po najwyższe laury sięgnął Swayman wygrywając dwukrotnie w finale z Xiaoyu Icka. Miejsce trzecie zajął Boskon, który pokazał, jak skutecznie należy grać Eddym, a na pozycji czwartej uplasował się Vince, który na każdym turnieju zajmuje miejsce odpowiadające cyferce oznaczającej numer edycji Face Breakera. Czyżby następnym razem był piąty? Zobaczymy, ale Patryk odgraża się, że czas skończyć z tą niechlubną tradycją. Sporym zaskoczeniem w samych zawodach było dość wczesne odpadnięcie takich zawodników jak Łysy (który jednak swoimi dowcipami starał się rozładować turniejowe napięcie, co doskonale mu się zresztą udawało – pozdrówka) Motyla albo Mashtera. Chyba jeszcze większym zaskoczeniem był występ Tenshimitsu, czyli Joanny Tórz wymiatającej dosyć mało popularna postacią – Yoshimitsu. Zaskoczenie było tym większe, że Joanna bez problemu wyszła z grupy i po bardzo dobrym pojedynku uległa dopiero Ickowi 2:3. Trzymamy kciuki za Asię, która następnym razem na pewno zajdzie jeszcze wyżej, a także zapraszamy inne przedstawicielki płci pięknej do udziału w turnieju. Wiemy, że gdzieś tam się ukrywacie, najwyższy czas się ujawnić.

No cóż, po zakończonym FB4 pozostaje nam czekać na kolejną edycję imprezy, która powinna odbyć się już niedługo. Nie zapomnijcie wykorzystać tego czasu na wytężone treningi, a może to właśnie Wy staniecie na podium następnym razem. Do zobaczenia na FB5!

QOORA

Opinie mistrzów

I miejsce: Swayman (Paweł Pióro – Paul)

„ Zawsze powtarzam, że Icek to jeden z najlepszych graczy w kraju. Kiedy z nim grasz zawsze masz pewność, że gra na wysokich obrotach - czyt. No Mercy 4 U. Dlatego lubię z nim grać!

Co jeszcze... Oczywiście Icek zawsze ma coś do pokazania i to nie tylko w T4, więc jest on czasem zaskakujący i, jak to się mówi, zawsze trzyma jakiegoś asa w rękawie.

Aha, ogólnie jak grasz z Ickiem, to może Cię dobić swoimi tekstami w stylu, cyt. "Jak to nie weszło, konsola mnie oszukała" czy coś w tym rodzaju. Ale i tak jest spox i miło jest z nim pograć!"

II miejsce: Icek (Jacek Rzymełka – Xiaoyu)

„Swayman - bardzo dobra technika, dobry refleks, opanowanie (gra silną postacią , Paulem). Gra, jak sam nick wskazuje, na swaye, zarówno do przodu jak i do tyłu, a w związku z tym doskonale ustawia się na planszy i jest trudny do trafienia (zły system trackowania w T4), bardzo dobra znajomość systemu gry – wie, co mogę zrobić i, jakby to powiedzieć, kalkuluje ryzyko i nie bawi się w niepotrzebne zgadywanki. Preferuje styl defensywny z nastawieniem na przerywanie ataków. Często nawet używa ryzykownych ciosów. Jakieś słabe strony? Jedynie gra przy ścianach i w mniejszym stopniu wyrwania z rzutów.

Podsumowując – turniej był całkiem udany, mimo iż brakowało kilku zawodników, którzy mogli namieszać w wynikach. Grało się całkiem przyjemnie, zaliczyłem kilka ciężkich i przyjemnych starć. Na turnieju pojawiła się (o dziwo) dziewczyna - Tenshimitsu, która pokazała wielu osobom, że z płcią piękną nie ma tak łatwo i spuściła im niezłe manto. Oby było coraz więcej takich niespodziewajek. Mam nadzieje, że będzie mi dane spotkać się na kolejnym turnieju z naszą bracią tekkenową i pograć (mimo, że nie przepadam za tą grą)."

IV miejsce: Vince (Patryk Tuczapski – Xiaoyu, Miharu)

„Boskon - walczyłem z nim o trzecie miejsce, jeżeli można tak to nazwać. Cóż mogę powiedzieć - grałem z nim drugi raz w życiu i nie miałem zbyt wiele do powiedzenia. Argument jest jeden - w ogóle nie wiem jak walczyć z Eddy'm. W ogóle nie znam tej postaci (nikt z moich sparring-partnerów nim nie gra), jego gwarantów i framedate. Poza tym, te chore juggle za pół energii, ech. To tyle, jeżeli chodzi o postać. Boskon, jako gracz, niewątpliwie należy do polskiej czołówki i, dodatkowo biorąc pod uwagę postać, nic dziwnego, że z nim przegrałem. Poza tym trzeba przyznać, że gra wyjątkowo bezpiecznie i nad zawodnikami non-stop atakującymi (jak ja) ma przewagę.

Poziom graczy był wyższy niż w poprzedniej edycji. Miłe zaskoczenie to Tenshimitsu (DZIEWCZYNA!), która grała na bardzo wysokim poziomie, jak na gracza nie mającego styczności z czołówką Tekkena. Organizacja turnieju była dobra. Wiem, że graczom ze Śląska nie podobała się idea double-elimination, ale ja myślę, że to dobry system."

INNY WYMIAR STRACHU

Na pewno większość z Was przyzna mi rację, jeśli powiem, że widok zombiaka w Resident Evil Zero wywołuje w nas więcej wewnętrznego poczucia obowiązku użycia broni, lub zwyczajnej złości z powodu braku amunicji, niż autentycznego przerażenia i chęci jak najszybszego wyłączenia telewizora. [txt: Matt]

THE RING

Czasy, kiedy ten z wolna przesuwający się w kierunku przyszłej ofiary nieboszczyk był symbolem strachu zarówno w filmach, jak i grach video moim zdaniem bezpowrotnie minęły. Podobnie jak skończyła się era na wielkie, mackowate i obślizgłe pokraki obowiązkowo mówiące tym niskim basowym głosem, który czynił ich wypowiedź absolutnie niezrozumiałą. Z chwilą, kiedy tego typu stworzenia zaczęły mnie zwyczajnie śmieszyć, pomyślałem, że oto nastał koniec ery strachu dla mnie, jako gracza/widza. Czułem, że jestem już odporny na wszystko. Jednak...

Ogromy niepokój wywołał we mnie ten przeklęty odgłos łamanych gałęzi w pierwszej części „Blair Witch Project". Bałem się tym mocniej, iż te cztery lata temu byłem święcie przekonany, że to nie film, a dokument przedstawiający autentyczne wydarzenia. Serce biło mi zawsze mocniej, gdy w filmie zapadał zmrok, a trójka bohaterów z przerażeniem nasłuchiwała jak ktoś w ciemnościach kręci się w okolicy ich namiotu. Każdego dnia coraz bliżej. Pomimo, iż nikt na sali kinowej nie widział, co kryje się w lesie, to każdy wyobrażał sobie najgorsze. Niesamowicie jednak postawił mnie na nogi moment, kiedy wspomniana trójka bohaterów obudziła się pośrodku nocy słysząc zbliżające się zewsząd do ich namiotu dziecięce głosy. Dostałem niemal napadu dreszczy (zresztą nie tylko ja), gdy krzyk nadciągających niemowlaków zamienił się w jakieś wycie, a namiotem zaczęła szarpać jakaś bliżej nieokreślona siła! Siedziałem niemal na krańcu kinowego fotela, a pierwsza myśl, jaka przeszła mi przez głowę, to ucieczka. Bo zwariuję. Wyobrażałem sobie tabuny opętanych dzieci, które pojawiły się w nawiedzonym lesie pośrodku nocy próbując rozerwać namiot na strzępy. Pomimo iż na ekranie widziałem jedynie amok, w jakim gnali przed siebie wystraszeni na śmierć studenci, moja wyobraźnia pracowała na najwyższych obrotach, podstępnie pokazując mi to, co być może skrywa się w mroku! Autorzy filmu uderzyli we wszystkie możliwe słabości mojej wyobraźni. Prawdziwy horror dział się w mojej głowie! Horror oparty na domysłach, tym bogatszych, im bardziej bujna wyobraźnia! I to właśnie w niej gnieździ się strach.

Dodatkowo w filmach przerażają mnie nienaturalnie poruszające się postacie. Przemieszczają się piekielnie szybko, a w ich ruchu brakuje spójności, czy jakbyśmy to technicznie określili, klatek animacji! Na myśl przychodzi mi od razu zakończenie japońskiego „Ringu Zero", gdzie przerażona bohaterka wpatruje się w długi, ciemny korytarz opuszczonego domu w lesie. Nagle na końcu tego korytarza pojawia się postać niemal do pasa zasłonięta długimi, czarnymi włosami, odziana w białą koszulę teatralną. Zaczyna błyskawicznie podążać w kierunku przerażonej policjantki i czyni to w makabryczny sposób. Wykrzywia się w różnych, dziwacznych pozycjach, a w jej poruszaniu się brakuje ciągłości. Przyklęka, prostuje się, wykrzywia pazury, a za każdym razem słychać jak jej kości łamią się i trzeszczą przy tym donośnie. Twarz cały czas pozostaje zasłonięta gęstymi włosami. Ta akcja trwała dosłownie kilka sekund i pomimo, iż japoński „Ringu Zero" nie przypadł mi w ogóle do gustu, to właśnie ta końcowa scena przybiła mnie do krzesła. Przeraził mnie sposób, w jaki zjawa przemieszczała się w kierunku swej ofiary. I sam już nie wiem, kto się w tym momencie bardziej bał. Policjantka, czy ja – spokojny przeżuwacz filmu. Jeśli idzie o film „Ringu", to jego amerykańska wersja, wyświetlana w naszych kinach dokładnie rok temu, odcisnęła na mnie bardzo duże piętno. Przeraził mnie sposób, w jaki zginęła pierwsza, naznaczona przekleństwem kasety wideo dziewczyna. Przestraszona nastolatka wchodzi do swojego pokoju, następuje gwałtowny najazd na włączony i mokry telewizor, na którym wyświetlane są niepokojące, czarno-białe obrazy (przegniła studnia w lesie, morze krwi, wspomniana wcześniej zjawa, odbijająca się w lustrze), a z głośników zaczyna wydobywać się przerażający dźwięk rozregulowanego odbiornika, mieszając się z głośnym szumem. W tym samym czasie kamera błyskawicznie najeżdża na martwą z przerażenia twarz bohaterki, która w tym momencie ma już czarne, zapadnięte oczy, siwo fioletową cerę i usta szeroko rozwarte w niemym krzyku. Scena trwa raptem ułamki sekund, ale pozostawia po sobie mocny odcisk zarówno na psychice, jak i stale pracującej wyobraźni. Długo zbierałem się w sobie po tym, co zobaczyłem. Jeśli w kinie były jakiekolwiek rozmowy, czy kpiny na temat oglądanego właśnie filmu, to momentalnie ucichły. Film po prostu atakował podobnymi zagraniami bez ostrzeżenia. Dwie kobiety prowadzą między sobą spokojny dialog. Nagle głośniki atakują nas potężnym telewizyjnym piskiem, a na ekranie na moment pojawia się scena znalezienia w szafie wspomnianej już martwej dziewczyny. Ma czarną, wyschniętą, wykrzywioną w krzyku twarz i zapadnięte oczy. Głowa bezwładnie opada na tułów. Akcja pospiesznie wraca z powrotem do kuchennego dialogu, ale spustoszenie w mózgu pozostaje! Teraz to kobietki mogą sobie rozmawiać o czymkolwiek. Ja widzę już tylko tą pacjentkę z szafy, a w uszach, co rusz odtwarza mi się niedawno zasłyszany pisk. Najbardziej w pamięci zapadła mi jednak scena, gdy pod sam koniec filmu na ekranie telewizora wyświetliła się czarno-biała studnia, z której najpierw wypłynął gąszcz długich, czarnych włosów, a następnie wypełzła z niej dwukrotnie już wspomniana kobieta w starej, poszarpanej koszuli nocnej, wspierając się przegniłymi rękoma. Moment, w którym idzie w stronę ekranu, a następnie przekłada przez niego czarno-białą rękę uważam za jeden z najstraszniejszych w moim prywatnym rankingu horrorów. Jakiś czas po obejrzeniu „Kręgu", miałem awersję do domowego telewizora, który po zmierzchu, stał wyłączony w nieoświetlonym kącie mojego pokoiku. Bałem się zobaczyć na nim tę studnię, z której wypełza sama śmierć. I to był sukces „Ringu" jako filmu grozy. Pozostawiał w głowie mnóstwo obrazów, tworzył fobie, a moja bujna wyobraźnia już najlepiej wiedziała, co z tymi wszystkimi obrazami robić! Najlepiej nie pozwolić mi spokojnie zasnąć.

Z niezakłamanym przerażeniem oglądałem film „Przepowiednia". Uważam, że happy end ostatecznie położył tę produkcję na łopatki, ale film sam w sobie miał uderzające momenty. Dla mnie osobiście najbardziej zapadająca w pamięć była scena, kiedy John Klein (Richard Gere) przychodzi do szpitala po odbiór rzeczy po zmarłej na guza mózgu żonie. Przypadkowo otwiera jej zeszyt z notatkami i przekartkowując go dostrzega, że żona starała się narysować jakąś demoniczną postać z czerwonymi oczyma. Klein z niedowierzaniem przegląda notatnik, a na ostatnich kartkach widać już zarys jakieś krzyczącej (może z cierpienia), siwej, ludzkiej, nietoperzopodobnej głowy. Klein patrzy na to z przerażeniem w oczach, a ja zachodzę w głowę, co tak naprawdę widziała jego żona przed śmiercią! Czy postać z rysunku naprawdę istnieje? I zaczynam naprawdę bać się tego, co John może odkryć w trakcie śledztwa, którego się natychmiast podejmuje! Wielka to szkoda, powtarzam, że ostatecznie poznajemy odpowiedź. Bez tego, film byłby równie atrakcyjny jak „Ring". No, może troszeczkę mniej.

I to jest według mnie straszne. Wszystkie te rzeczy, które pozostawiają widzowi duże pole do domysłów. Nie wyjący, jak boża krówka zombiaczek, powolutku idący sobie w stronę gracza, jakimś kiepsko oświetlonym korytarzem. Tu zwyczajnie nie ma miejsca na pobudzenie wyobraźni, a sylwetka żywego truposza już mi się przejadła. Żeby chociaż gubił te przeklęte klatki animacji, miał mordkę jak zdenerwowany Bassu (bogato supportujący mnie zdjęciami maestro), albo był kilka razy szybszy. Myślę, że wywoływałby dużo większe, a na pewno pożądane przerażenie, zamiast poczucia obowiązku u gracza. Bo straszne są moim zdaniem małe dzieci umieszczone w miejscach przeczących zdrowemu rozsądkowi, z przypisanymi im rolami egzekutorów, wydające z siebie te wszystkie dźwięki (Silent Hill, „Blair Witch Project"). Straszne są makabryczne postacie nienaturalnie przemieszczające się po ekranie („Drabina Jakuba", Silent Hill 2). Ciarki wywołują we mnie czarno-białe postacie w kolorowym świecie, lub zjawy, których tajemnicy do końca nie jesteśmy w stanie odkryć („Ring"). Z chęcią sprawdzę, co w najbliższej przyszłości przygotują dla mnie producenci. Nadzieję węszę w nadchodzącym malutkimi kroczkami Resident Evil 4. Po obejrzeniu pierwszego trailera jestem dobrej myśli. Nareszcie będę miał okazję przebiec się zalanymi ciemno niebieskim światłem korytarzami, a na swojej drodze napotkam całkowicie czarne, pospiesznie pędzące w stronę gracza, ledwo widoczne zombie! A nie zombiaki. Cieszę się, że Naomi Watts podpisała kontrakt na kontynuację najlepszego moim zdaniem horroru („Ring 2"). Istnieje szansa, że będzie to dobry film, mimo iż główne postacie dramatu widzowie już znają. Myślę, że w grach bardzo dobry kierunek wyznaczył Silent Hill. Duże nadzieje pokładam w opisywanym w poprzednim miesiącu The Siren, oraz pokazywanym na tegorocznej wystawie ECTS The Suffering. Gry, w których dominuje temat potępienia, jakiejś klątwy i starej, skrzętnie skrywanej tajemnicy mają chyba wreszcie szansę zająć miejsce przerobionej już na wszystkie sposoby serii Resident Evil.
No chyba, że ta ostatnia naprawdę zacznie przerażać.

JAK POWSTAJĄ GRY VIDEO?

Część pierwsza: w tyglu idei

W najbliższych numerach Neo Plus postaramy się przybliżyć Wam cały skomplikowany proces, jakim jest tworzenie gier video. Uznaliśmy, że najlepiej zacząć od inicjującego prace nad grą procesu decyzyjnego. A kto zrobi to lepiej, niż mający na koncie kilka udanych gier developer? O tyglu idei opowiada James Shepherd z Sony Cambridge. Będziemy go męczyć o kontynuację. [tłum. Qoora]

„I co dalej?"

Nazywam się James Shepherd. Pracuję jako Dyrektor Twórczy w SCEE (Sony Computer Entertainment Europe), a dokładniej w Cambridge Studio. Patrząc z perspektywy czasu, Cambridge Studio zajmowało się głównie produkcją gier przygodowych TPP na PS one, a obecnie na PlayStation 2.

Co robi Dyrektor Twórczy?

Moja rola w zespole Cambridge polega na pilotowaniu i prowadzeniu danego projektu razem z Producentem, ale może o nim nie będę dzisiaj mówił :-). Prawdę mówiąc, to czuwam nad grą od momentu, kiedy jest ona jedynie niesprecyzowanym pomysłem w czyjejś głowie, aż do chwili, gdy gotowy produkt ląduje na półce sklepu z grami video.

Jakie mam obowiązki?

Nadzoruje pracę nad każdym niemal elementem gry i dbam o to, żeby grywalność, grafika, fabuła i dźwięk spełniały najbardziej rygorystyczne wymogi stawiane przez szefów z Sony. Z kolei producent czuwa, abym całą swoją pracę wykonał w przeznaczonym na to czasie.

Jaką grę powinniśmy zrobić?

Moment prawdy dla każdego Dyrektora Twórczego przychodzi, gdy trzeba podjąć decyzję dotyczącą kolejnej gry, której produkcją powinno zająć się studio. Taką decyzją nie zajmuję się sam, ale mam do pomocy cały sztab ludzi. Zarówno kierownik studia, jak i inni bossowie SCEE maja własne sugestie i chętnie wskażą kierunek, w którym powinniśmy skierować nasze wysiłki. I chociaż na pierwszy rzut oka taka decyzja wydaje się niezwykle trudna, tak naprawdę wszystko sprowadza się do kilku rzeczowych wyborów.

1. Czy pomysł chwyci?

Niezwykle ważnym jest, aby ogólny pomysł gry można ładnie streścić w kilku kluczowych słowach. Na przykład: „Indiana Jones z biustem". I już mamy Tomb Raidera. Dzięki temu gracze mogą bez żadnych problemów opisać daną grę znajomym lub kolegom w pracy i samemu doskonale zrozumieć, czego mogą oczekiwać po grze, na którą wydadzą swoje ciężko zarobione pieniądze. Spróbujcie czegoś takiego z Waszymi ulubionymi grami, a na pewno okaże się, że większość z nich może zostać skwitowana jednym trafnym zdaniem. Natomiast w przypadku najpopularniejszych bestsellerów, ta reguła dotyczy praktycznie każdej gry. Osobiście znam wiele świetnych tytułów, które nie osiągnęły komercyjnego sukcesu, tylko dlatego, że nikt nie wiedział o czym tak naprawdę były.

No dobra, załóżmy, że mam już swój pomysł na grę i przejdźmy dalej.

2. Czy studio jest w stanie wyprodukować tę grę?

Tutaj najważniejsze są dwie sprawy. Po pierwsze, jeśli chcę zrobić grę z tysiącami bohaterów, zwiedzających setki przeróżnych lokacji, na dodatek pełną scenek filmowych wyjaśniających zawiłości scenariusza, to przede wszystkim muszę się upewnić, czy nasze studio zatrudnia odpowiednią do takiego przedsięwzięcia liczbę osób. W przeciwnym razie, zmarnujemy tylko czas.Po drugie, jeżeli będę chciał opracować grę z akcją w kosmosie, albo na przykład wyścigi, muszę się z kolei upewnić, czy w naszym zespole znajdują się osoby posiadające odpowiednie doświadczenie i mogące podjąć się takiego wyzwania.

3. Czy studio chce robić tę grę?

OK, mam już swój genialny pomysł, ale czy pozostali członkowie zespołu podzielają moje zdanie? Czy są gotowi spędzić najbliższe dwa lata ślęcząc nad moim projektem? Nawet jeśli opinie są podzielone, widać doskonale, czemu więcej niż jedna osoba bierze udział w podejmowaniu kluczowych decyzji.

Punkt wyjścia

Wszystko zaczyna się bardzo zwyczajnie i odbywa się wedle ustalonego z góry planu. Mniej więcej pół roku przed zakończeniem aktualnie opracowywanego projektu, niektórzy ze starszych rangą pracowników zostają zobligowani do wymyślenia nowego pomysłu na grę.

Czasami sprawa jest prosta jak przysłowiowy drut. Jeśli spece od marketingu przewidują duży popyt na nasza najnowszą grę „Alien Space Gunner", to bardzo prawdopodobne jest, że następna gra z naszego studio będzie nosiła tytuł Alien Space Gunner 2: Return of the Big Gunner. Jeśli tak właśnie wygląda rzeczywistość, proces twórczy przedstawia się nieco inaczej. Wystarczy tylko przekonać zespół pracujący dzień i noc przez ostanie dwa i pół roku nad Alien Space Gunner, że Alien Space Gunner 2: Return of the Big Gunner z pewnością okaże się najlepszą grą wszechczasów, a cała ekipa spędzi przy jej produkcji niezapomniane chwile. Jak przy każdym ważnym przedsięwzięciu, entuzjazm zespołu pracującego nad projektem jest niezwykle istotny.

Załóżmy, że Alien Space Gunner doczeka się kontynuacji i przyjrzyjmy się z bliska, jak taka gra powstaje od zera.

Nowe pomysły

Zazwyczaj w naszym studio starsi rangą członkowie ekipy mają największy wkład w opracowanie nowej koncepcji. Ale nasze metody pracy sprawiają, że dobry pomysł może tak naprawdę wyjść od kogokolwiek w studio. Jesteśmy otwarci na sugestie wszystkich pracowników począwszy od Dyrektora Studia, a na początkujących członkach zespołu skończywszy. W całej historii Cambridge Studio poszukiwaliśmy nowych pomysłów w najróżniejszy sposób:

Wolna amerykanka

Jednym ze sposobów było dopuszczenie do głosu absolutnie każdego. Próbowaliśmy tej metody parę lat temu – z różnymi skutkami. Co dobrego z tego wynikło? Mieliśmy całe mnóstwo bardzo różnych pomysłów od różnych ludzi.

Niestety, tutaj pojawiły się dwa główne problemy. Pierwszy był taki, że większość tych pomysłów całkowicie się od siebie różniła. Niektórzy przedstawiali pomysły, które wydawały im się znakomite, ale nasze studio nie posiadało ludzi lub technologii do wcielenia ich w życie. Na przykład bez sensu było proponowanie pomysłu na bijatykę, skoro wszyscy programiści pracowali do tej pory jedynie nad grami wyścigowymi. Drugim minusem „wolnej amerykanki" było to, ze czasami przez sito przechodziły pomysły, które reszta ekipy uważała najzwyczajniej w świecie za... śmieci. W ostatecznym rozrachunku porzuciliśmy metodę 'wolnej amerykanki' i za lepszy sposób uznaliśmy...

Predatory Nature

Podział pracy

Dzisiaj każdy pracuje u nas według określonych wytycznych. Producenci i starsi rangą pracownicy zespołu obradują wspólnie i decydują o kierunku, w którym powinny ruszyć prace. Takie właśnie spotkanie jest pierwszym krokiem na drodze ku nowemu projektowi.

Spotkanie pierwsze

Na pierwszym spotkaniu jest całe mnóstwo rzeczy do omówienia, z których część opisałem już wcześniej. Przede wszystkim musimy rozpatrzyć takie kwestie jak rodzaj gry, którą chcemy opracować, biorąc pod uwagę kwalifikacje pracowników, liczbę zatrudnianych osób, czas potrzebny na produkcję i tym podobne. Pod koniec spotkania nasz projekt ma już ogólny zarys. Wiemy już mniej więcej jaki rodzaj gry chcemy stworzyć, albo chociaż do jakiego gatunku będzie ona należała – na przykład przygodówka TPP. Być może wszystko to brzmi jak chłodna kalkulacja, ale doświadczenie zdobyte na przestrzeni lat nauczyło mnie, że kreatywność sprawdza się znacznie lepiej, gdy nałoży się na nią pewne ograniczenia. Jeśli nie masz żadnych ograniczeń, to właśnie zbytnia swoboda może być przyczyną twego upadku. Trzeba po prostu uważać, aby nie przedobrzyć. Najlepsze gry to te, które tworzone są przez ludzi mających wyraźną wizję tego, co chcą stworzyć, a na dodatek dysponują umiejętnościami i talentem, które im to umożliwią. Natomiast gry, których autorzy łapią kilka srok za ogon, najczęściej kończą na dnie.

Pytanie za sześć milionów dolarów

Pytanie, które sobie w tym momencie zadajecie, to prawdopodobnie pytanie za sześć milionów dolarów: Jak oni w ogóle wpadają na te pomysły? Będę z Wami szczery – nie mam pojęcia! I powiem Wam coś jeszcze. Tego chyba nikt nie wie! Gdyby istniał na to jakiś przepis, to na pewno już dawno ktoś by go opatentował i sprzedawał gdzie popadnie. Wówczas każdy mógłby go kupić i robić cudowne gry...

Na to naprawdę nie ma magicznej formuły, czy jakiegoś uniwersalnego sposobu. Najlepszą rzeczą, jaką powiedziano mi na temat wpadania na wspaniałe pomysły jest to, że kreatywni ludzie niemalże chłoną każdy film, książkę, obraz, komiks itp. Później o nich zapominają, w ich głowach tworzy się istny młyn, w którym wszystkie te idee mieszają się ze sobą, aż tu nagle... Jest! Wpadają na zupełnie nowy pomysł! Moim zdaniem coś w tym jest.

Ze swojej strony mogę jedynie dodać, że trzeba nieustannie pracować, szukać coraz to nowych inspiracji, a pewnego dnia... Kto wie? Może to właśnie Ty trafisz na ten wspaniały moment i z radością wykrzykniesz „Eureka!". Miałem taką chwilę jakieś dziesięć lat temu, więc jak widzicie, nie zdarza się to zbyt często.

Koncepcja wyjściowa

Po pierwszym walnym zgromadzeniu rozchodzimy się na jakiś czas i przygotowujemy tak zwaną Koncepcję Wyjściową. Jest to zazwyczaj jednostronicowy dokument zawierający ogólne założenia gry i – co najważniejsze – USP. USP (Unique Selling Point), czyli Punkt Wyjątkowy. Chodzi oczywiście o cechę, która wyróżni tę właśnie grę od dziesiątek innych tytułów, pod którymi uginają się sklepowe półki. To właśnie Punkt Wyjątkowy ma skłonić gracza do kupna właśnie tej, a nie jakiejś innej gry.

Kiedy Koncepcja Wyjściowa uzyska aprobatę, przechodzimy do „Fazy Koncepcyjnej".

Pomysł

Na tym szczeblu rozwoju projektu do prac włącza się Artysta Koncepcyjny, który słowa na papierze zamienia w pierwsze obrazki. Spójrzmy teraz na niektóre z projektów koncepcyjnych, ale zanim to zrobimy, zapamiętajcie, że wszystkie te prace wciąż są

Historia Cambridge Studio

Pewnie wszyscy z baaardzo dobra pamięcią kojarzą, że zanim założyliśmy SCEE Cambridge, pracowaliśmy pod banderą Millenium Interactive, a naszym najbardziej znanym tytułem był „James Pond" pisany na Amigę oraz Megadrive.

Sony wykupiło nas, gdy pracowaliśmy nad grą pod tytułem Medievil, w której rolę główną grał nieco „kościsty" rycerz Sir Dan Fortesque. A czym właściwie był Medievil? Przygodówką akcji z widokiem TPP i klimatem zaczerpniętym z filmu Tima Burtona „Nightmare Before Christmas" zmiksowanym z grywalnością klasyków pokroju Ghouls'n'Ghosts. Medievil, co z pewnością pamiętają gracze wierni PS one, okazał się wielkim przebojem.

Co dalej? Naturalnie Medievil 2. Sądziliśmy, że jesteśmy w stanie wprowadzić wiele zmian i poprawek do gry tak, aby programiści mieli satysfakcję pracując nad nią, a gracze grając w nią. Ta gra także odniosła duży sukces. Kiedy prace nad Medievil zbliżały się ku końcowi, nadszedł czas, aby zabrać się za coś zupełnie nowego. Studio powoli się rozrastało, dlatego też zatrudniliśmy wielu nowych pracowników. Nad jaką gra powinni pracować? Odpowiedzią na to pytanie było „C–12: Final Resistance".

C–12 to gra science - fiction korzystająca z „silnika" Medievila, ale z poprawioną grafiką i fabułą przedstawiająca świat przyszłości wypełniony Obcymi, którzy aż prosili się o anihilację za pomocą ogromnych spluw. Kolejnym wyzwaniem na naszej drodze okazało się pojawienie na horyzoncie PlayStation 2. Twórcy Medievila stanęli przed niezwykle trudnym zadaniem. Musieli wymyślić coś przełomowego, coś, co pokazałoby prawdziwą moc PlayStation 2. I co wymyślili? Primala. Z pewnością wiele już słyszeliście o tej pozycji.

własnością Sony... Więc nawet nie próbujcie przedstawiać ich jako pomysłów na Waszą własną grę. Pierwszy pomysł nazwano: Predatory Nature. Rzućcie okiem na rysunki.

Czy zgadniecie co było inspiracją dla tych prac? Skrzyżowanie jednego z najlepszych filmów Arniego, czyli „Predatora" z „Wyspą doktora Moreau". Brzmi nieźle, co? I spójrzcie tylko na jakość prac – jest doprawdy wyśmienita.
Pomysł mógł się spodobać. Akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości. Wcielasz się w uciekiniera z nowoczesnego więzienia zbudowanego na opuszczonej wyspie. Razem z kilkoma innymi więźniami wydostajesz się z zakładu karnego i razem próbujecie dotrzeć do wybrzeża. Okazuje się, że więzienie było tylko przykrywką dla rządowych badań genetycznych, a skazańcy służyli za króliki doświadczalne. Wynikiem badań jest zmodyfikowany dzięki inżynierii genetycznej super drapieżca, który eliminuje Twoich towarzyszy niedoli jednego po drugim.
Dlaczego projekt nie doszedł do skutku? Co stanęło na przeszkodzie?
No cóż, całość może i brzmi nieźle, ale ma jedną, poważną wadę: mamy grupkę więźniów, ale tylko jednego drapieżcę. A przecież gry najczęściej opierają się na strzelaniu do ogromnej liczby potworów. Jaka więc będzie w tej grze rola gracza?
„Okay, to może dorzucimy więźniów – zombie i jakieś zmutowane potworki, żeby gracz faktycznie mógł sobie postrzelać." – mówi projektant.
„No tak, ale wówczas to będzie taki „Resident Evil"... tylko gorszy." – odpowiada szefostwo.
W sumie projekt został odrzucony, gdyż z jednym potworem zbytnio przypominał

Imp

„Predatora", a z całą watahą monstrów niebezpiecznie zbliżał się w kierunku „Resident Evil".
Rzućmy teraz okiem na właściwą Koncepcję Wyjściową. Będzie nią Imp.

Gatunek
„Imp" to trójwymiarowa przygodówka utrzymana w konwencji zabawnej kreskówki.

Koncepcja Wyjściowa
Koniec świata w końcu nadszedł... W postaci małego chłopca – demona o imieniu Imp. Zadaniem Impa jest wywołać tak wiele zamieszania i nieszczęścia na świecie, jak to tylko możliwe. Zaczynając od podkładania skórek po bananach na ulicy, Imp posuwa się do coraz bardziej perfidnych metod zatruwania ludziom życia. Jego celem nie jest samo zniszczenie świata, ale niekończący się chaos i nieszczęście.

Grupa odbiorców
„Imp" zaprojektowany jest tak, aby trafić do jak najszerszej grupy odbiorców.
- dzieci polubią „Impa", gdyż bohaterem jest niegrzeczny chłopiec. Taki Bart Simpson z magiczną mocą.
- „Imp" przypadnie do gustu także dorosłym, ponieważ pod kreskówkową oprawą kryje się sporo chorej przemocy, w stylu Toma i Jerry'ego.

Dlaczego SCEE?
- Jaskrawy, kolorowy styl gry w pełni wykorzysta moc graficzną konsoli PlayStation.
- Do tej pory, jedyną grą zawierającą spory ładunek humoru, a wydaną przez SCEE, było Medievil. „Imp" wręcz ocieka humorem i to właśnie on stanowi Punkt Wyjątkowy (USP) tej gry.
- Tytuł ten byłby odejściem od swego rodzaju schematu rozgrywki oferowanego przez SCEE, dzięki luźnemu podejściu do tematu.

Ten projekt wydostał się poza fazę Koncepcji Wyjściowej. Pomysł jest niczego sobie, a w dodatku gra może się pochwalić kilkoma ciekawymi Punktami Wyjątkowymi: na przykład charakterystyczne poczucie humoru, główny bohater to postać negatywna, która zamiast ratować świat niesie chaos i pożogę. Ostatecznie gra dotarła do Fazy Koncepcyjnej. Na tym etapie musieliśmy rozpatrzyć kilka dodatkowych czynników.

Styl Grafiki: Jak gra będzie wyglądała?
Grywalność: Jakie są założenia gry? Czy głównym elementem gry będzie walka, rozwiązywanie zagadek logicznych, czy eksploracja?
Zdolności Bohatera: Jakie umiejętności posiądzie główny bohater?
Fabuła: Dość już powiedzieliśmy :-)
NPC (Non Player Characters): Kim mieliby być? Jaka liczba niegrywalnych postaci znalazłaby się w grze?
Broń: Ile gatunków broni ma się znaleźć w grze? Jakie rodzaje broni?

Należało także rozpatrzyć następujące kategorie: Efekty Dźwiękowe, Muzyka, Inspiracje, Przykłady Etapów

I tutaj skończył się żywot małego, biednego Impa. Nigdy nie udało mu się dotrzeć poza Fazę Koncepcyjną. Dlaczego? Właściwie trudno powiedzieć. Prawdopodobnie była to kwestia przeczucia. Być może tytuł okazałby się zbyt niszowy, zbyt dziwny, a większość ludzi i tak przecież woli wcielać się w pozytywnych bohaterów. Ech, to był jeden z moich faworytów pośród gier, które nigdy nie zostały stworzone.
Być może Impowi się nie udało, ale od czasu do czasu jakiś pomysł przedostaje się jednak poza Fazę Koncepcyjną. W takim wypadku mój szef i szef mojego szefa postanawiają zaangażować do pracy jeszcze parę osób.
I tak właśnie przechodzimy do jednej z najciekawszych faz rozwoju gry – Fazy Projektowania.

Ale o tym opowiem Wam następnym razem.
James Shepherd

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

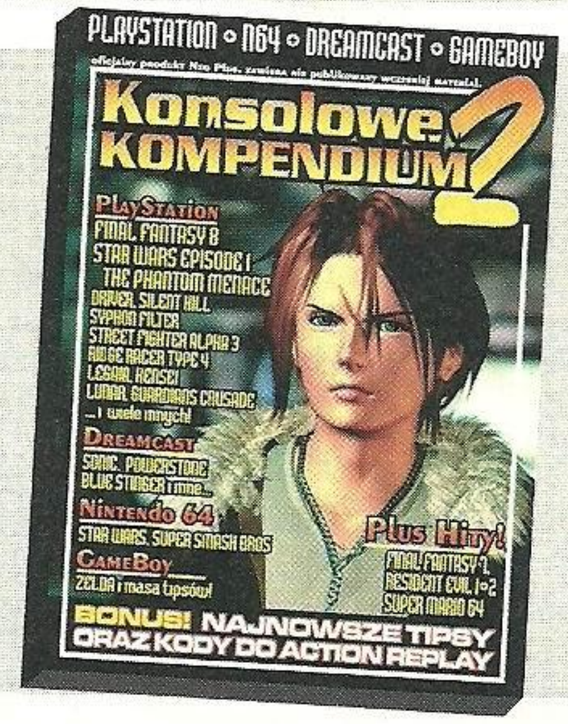
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

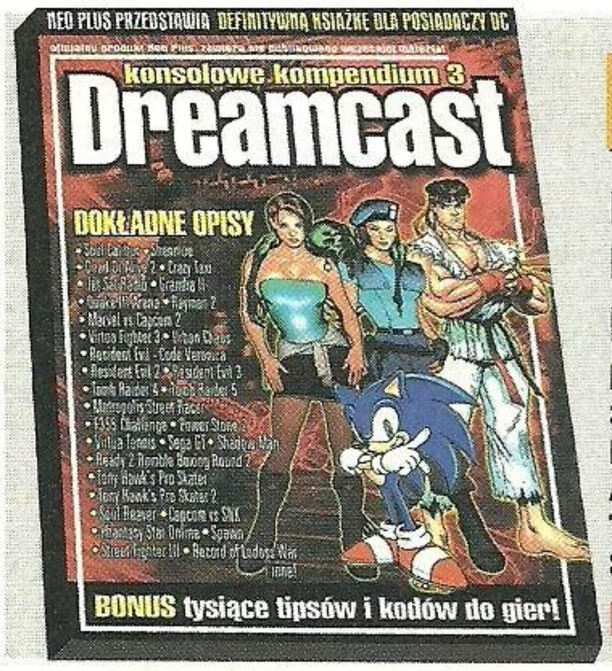
KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3



Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

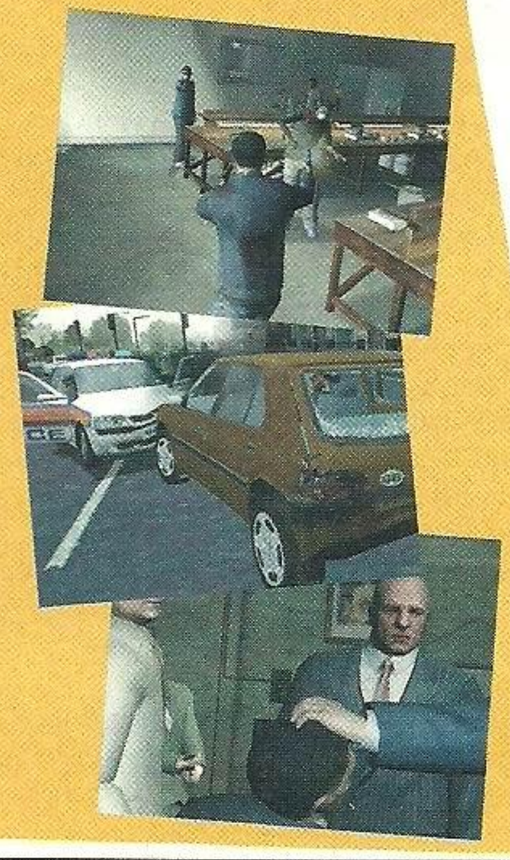
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJĘ DEMO GRY THE GETAWAY NA PLAYSTATION 2!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY o1 - o7 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **40 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **80 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 42 kwiecien 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube!
Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

NEO PLUS nr 43 maj
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 44 czerwiec
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdz.
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver
EXTRA: PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, SLy Cooper, WRC2 oraz ECTS 2002!

NEO PLUS nr 47 listopad
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eterenal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 2003
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

NEO PLUS nr 50 luty
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 51 marzec
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Del Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

ul. .....

- -

telefon: .....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

ul. .....

- -

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

faq

Listy od czytelników w imadle Banana

W tym miesiącu będziecie zastanawiać się, dlaczego nigdy nie poznaliście takiej osoby, jak Anko. Kombinować, o co chodzi z tą plastikową torebką w Manhuncie i co właściwie chciał przekazać koleś, który podesłał zdjęcie zamieszczone poniżej oraz dywagować nad tym, która z dziewczyn otaczających Screwballa bardziej Wam się podoba.

banan@neoplus.com.pl, gulash@neoplus.com.pl, marcellus@neoplus.com.pl

MINI-PORADNIK: JAK ZDOBYĆ UPRAGNIONĄ GRĘ

Piszę do Ciebie, ponieważ mam pewien problem. Otóż bardzo chciałbym mieć TEKKENA 2 (mam wszystkie pozostałe części), a nie mogę go nigdzie dostać. Obdzwoniłem chyba wszystkie firmy sprzedające gry w Polsce i zawsze dostawałem taką samą odpowiedź: "nie mamy możliwości ściągnięcia tej gry. A może Tekken 3?". Normalnie się wnerwiłem. Wykonałem jeszcze jeden telefon do pewnej firmy (nie będę wymieniał nazwy), do której wysłałem maila i otrzymałem odpowiedź, że mogą ściągnąć Tekkena 2 pod koniec września i tam powiedzieli, że jeśli Tekkena 2 nie ma w ULTIMIE to nie ma go nigdzie w Polsce (!!!!).

To w zasadzie kryptoreklama chyba.

Lecz gdy wysłałem maila do Ultimy (po raz drugi z tym pytaniem) dostałem odpowiedź, że oni też go nie mają. Pozostaje mi tylko możliwość ściągnięcia go z zagranicy i tu mam do Ciebie drogi BANANIE prośbę: gdzie go można kupić za granicą (zależy mi na wersji PAL, bo w tym systemie mam konsolę)? Czy mógłbyś mi polecić jakieś sklepy internetowe (zależy mi też, aby gra była nieużywana, bo raz kupiłem grę używaną, bez żadnych rys na płycie, ponoć w "stanie idealnym" i wyczyściła mi całą memorkę!)?

No to miałeś pecha chłopie.

Proszę Cię pomóż mi, bo szukam tej gry po całej Polsce już prawie całe DWA LATA! Z góry dzięki.
Grynek

Myślę, że odpowiedzią na Twój problem jest aukcja internetowa. Pogadaj ze znajomymi, dowiedz się, kto się w to bawi i niech cię już poprowadzi za rączkę. Albo spróbuj sam [www.allegro.pl]. Możesz też zainteresować się wrzuceniem ogłoszenia na grupę dyskusyjną [pl.rec.gry.konsole]. A teraz wtrącam się ja, czyli Marcellus – wejdź na [www.amazon.co.uk], tam znajdziesz Tekkena 2 w komplecie z Soul Blade w cenie 15 funtów. Z kolei na [www.amazon.de] znajdziesz samego Tekkena 2 w cenie około 30 euro. Karta kredytowa (tata, mama, znajomy...) i już!

BEZKLIMATOZA

Piszę z ubogiego miasta o nazwie Kielce. Oglądając, co dzieje się w naszym "growym" świecie muszę powiedzieć, że jest źle. Nie chodzi mi bynajmniej o technologię, chodzi o gry. Nie wiem jak Ty, ale ja uważam, że utraciły swą "kultowość"... Jeżeli w ogóle wiesz, o co mi chodzi.

Właśnie trafiłeś na odwieczny problem wszystkich dorastających graczy. A może raczej powinienem powiedzieć - graczy wyrastających.

A chodzi mi o to, że jak ktoś rzuci jakąś nazwą np. FFVII, VIII, czy też Medievilem, MGSem, Crashem 3 to przypominają mi się te wszystkie wspaniałe chwile i przeżycia, jakie towarzyszyły mi podczas gry. Normalnie się łezka w oku kręci. A teraz? Oprócz naprawdę niewielu tytułów (np. MGS2) inne stanowią po prostu "grę", czasem lepszą, a czasem gorszą...

Jasne - na przykład Wind Waker. Otogi. Kingdom Hearts. KOTOR. Final X. Znam ludzi, którzy kochają te gry i przeżywają podobnie, jak miało to miejsce w Twoim wypadku. Pamiętaj też, że dla wielu młodszych graczy, którzy nie mieli styczności z grami i zaczynają na przykład od FFX lub Ratcheta i Clanka - właśnie te ostatnie są wyznacznikiem jakości.

Mam nadzieje, że wiesz mniej więcej, o co mi chodzi. I jeszcze jedna sprawa. Jeżeli w powyższym tekście są jakieś błędy, to uznaj, że ich nie ma.
Raziel

Dla Ciebie to rzeczywiście nie problem. Dla korekty - nieco większy (luzik, nie było większych wpadek – mac).

ZAŁADUNEK

Please insert disk... loading... pamiętam te chwile, z czasów Atari i Amigi. To najczęściej wspominane słowo przez graczy - dziadków (30 and beyond?). Dlaczego o tym piszę? Loading ewoluowało podobnie jak gry i chcę, aby o tym pamiętano.

No muszę Ci powiedzieć, że jestem zaskoczony. Ale czytajmy dalej.

Jakie lubimy "loadingi"? Pogięło cię facet? Jasne, że te krótkie. Po dziś dzień Pamiętam Micro Machines na Amigę, 5 (pięć!) loadingów – czyt. rzężenia stacji.

Kiedyś - dawno, dawno temu miałem Spectruma. Grałem na nim i grałem i nie wiedziałem, co to takiego długi czas ładowania się gry. A potem wyjechałem z kraju na dłużej i trafiłem do miejsca, gdzie wszyscy mieli Atarynki. Wraz z ich nieodłącznymi, obleśnie długimi czasami wgrywania. Z jednym z kumpli wymieniłem się na jakiś tydzień na kompy. Już znacznie wcześniej - z opowieści kumpli i tekstów w pismach dowiedziałem się, że jest taka gra - Ninja, która zrywa kask i robi inne rzeczy, które, jak się dowiadujemy z recenzji, przytrafiają się czasem autorom owych recenzji w trakcie grania.
No więc ustawiłem magnetofon wrzuciłem Ninję i zaczęła się ładować, a ja ochoczo zacząłem śledzić niezwyyyyykle wooooolno zmieeeeniające sięęęęę cyfeeeeerki.
Jeeeeeden.
Dwaaaaaaaa.
Trzyyyyyy.
Trochę mnie to znudziło i wstałem z podłogi. Potem usiadłem na kanapie, pooglądałem sobie jakiś program, przeczytałem coś, co jakiś czas sprawdzając jak posuwają się prace załadowcze. Dwieściekilkadziesiąt obrotów i około godziny później, na jakieś piętnaście obrotów przez końcem ładowanie się urwało, bo coś było nie tak. Na przykład być może odetchnąłem czy coś w tym stylu, a to przy ładowaniu gier na Atari było czynnością mocno nierozważną. Popłakałem się.

Jeszcze bardziej zamierzchłe czasy - to Atari wtedy 800XL. Gra! Pamiętam firmę, nazwy już nie (skleroza, panie skleroza). SYNAPSE SOFTWARE gdzie Egipcjanin przechodził od lewej do prawej strony ekranu w stylu THE BANGLES „Walk like an Egyptian"*. To mój faworyt. Poza tym lubimy chyba te paski napełniające się jak menzurka.

Szczególnie jak cholery się zatrzymują. O, jak ja ich wtedy nienawidzę.

Klimatyczny loading ma z pewnością Silent Hill 3, taki lekki psychodel. Fajny pomysł ma Buffy tam jest napis Summoning i taka sympatyczna twarz (Narzeczony Obcego hehe!) się pojawia.

Nieźle, nieźle. Residenty też zabawnie to wykorzystują. W ogóle horrory jakoś dosyć często.

A co producenci gier na taki pomysł? Aby w czasie długaśnego loadingu grać w Arkanoid. Przecież to zaledwie parę kilobajtów, chociaż nie jestem pewien czy takiego pomysłu już nie było?

Na sto procent gdzieś był, ale gdzie? Kurcze...

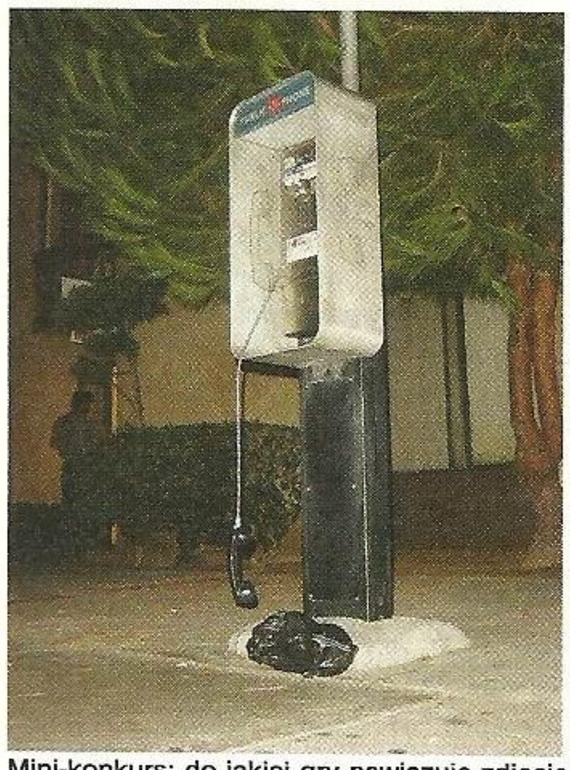
Wspominajmy dalej jak pozwolicie, któż nie pamięta jak ładował się Cannon Fodder. Klasyka! (młodzież odsyłamy do emulatorów).

Fakt - nie do pobicia.

Nie wiem czy z czasem gracz staje się estetą? Ale zwracam uwagę na całokształt, porąbane menu też odrzuci cię od gry, zbyt długie ładowanie doprowadza do szału (w przypadku Soldier Of Fortune na DC można było łyknąć jeden rozdział Coelho?).

Tylko, że tak powiem - po co? Tak, nie jestem fanem tego przesympatycznego gościa. Umówmy się: „Na brzegu rzeki Piedry usiadłam i płakałam"? Czy ktoś to przeczytał na głos przed zatwierdzeniem?

Fajnie rozwiązano to w bijatykach Tekken czy Soul Calibur, gdzie widzimy przeciwnika. Są też loadingi instruktażowe, jak w Outlaw Volleyball. Znając jednak pęd życia wiele osób lubi, aby gra ładowała się tak szybko jak Pro Evolution Soccer 2. Bardzo szybko, wręcz niezauważalnie.
Skromnie twierdzę, że temat jest ciekawy i



Mini-konkurs: do jakiej gry nawiązuje zdjęcie przysłane przez czytelnika? Zwycięzca wylosowany z poprawnych odpowiedzi otrzyma portfel z logosem Final Fantasy VIII.

może się rozwinie dzięki Czytelnikom, to dobry pomysł jest na konkursy (z jakiej gry pochodzi ten load?), może dadzą nam rubrykę z listą Top 10 (R U CRAZY MAN??). Historia tworzy się na naszych oczach i głupio to zaprzepaścić. W końcu sen to taki loading na kolejny dzień w Naszym życiu.
*może ktoś z Was pamięta co to była za gra?
PS: Nie ma ryzyka nie ma zabawy, zaryzykujcie - opublikujcie ;-), albo hit, albo shit!!!
Pozdrawiam was
mm

Świetne. Mnie się podoba. A więc zapraszamy czytelników do piór, klawiatur i tak dalej. Ślijcie i w ogóle.

IDEAŁ

Długo się zastanawiałam, od czego zacząć ten list. Przypuszczam, że zajawka do październikowego faq to taka mała prowokacja, ale z nieukrywaną przyjemnością dam się w takim razie sprowokować... Skoro kończy się słowem "piszcie", to nie pozostaje mi nic innego, jak tylko zastosować się do zachęty (nawet, jeśli była ironiczna).

Ha! Zadziałało! Rybka połknęła haczyk! Mucha wpadła w sieć!

Tak, który z tych trzech tematów podsuniętych do przemyślenia zastanowił mnie najbardziej? Oczywiście dotyczący okładki... Ale może zanim przejdę do przelewania mojego słodko-gorzkiego strumienia świadomości, najpierw pozwolę sobie na nieco tła.

Do tej pory było jakoś zwyczajnie, kiedy nagle z następnego zdania w oczy ukłuł mnie żeński zaimek osobowy. Ha. Kobieta. Tu małą dygresja - ja wiem, że kobiety są, a niektóre to nawet grają i to dobrze. Ale sęk w tym, że pisze ich raczej niewiele...

Z "Soul Edgem" zetknęłam się jako dziecko (bom towar nie ostatniej jeszcze młodości) w

salonie gier.
Ależ szanowna Pani, raczki całuję, sługa uniżony. Zupełnie bym nie poznał.

Od razu stał się jedną z moich ulubionych bijatyk (biedne kieszonkowe...). Ale kiedy kilka lat później koleżanka powiadomiła mnie, że "Soul Edge" ma kontynuację, nawet nie przypuszczałam, jakie wrażenie wywrze na mnie "Soul Calibur".

"Koleżanka mnie poinformowała?". KOLEŻANKA?! No po prostu nie mam słów. No gdybym zobaczył na ulicy dwie rozmawiające o grach - a tam grach - o Soul Edge'u dziewczyny to bym... normalnie bym... chyba... podszedł pogadać.

(A teraz uwaga dla twardzieli niewzruszonych: będzie sentymentalnie.)

Już jest moja droga. Już jest.

Zobaczyłam grę... i oczywiście wniebowzięcie - grafika, muzyka, to, co uderza od pierwszego wejrzenia. A potem wrzut żetonu i "welcome back to the stage of history". Nie miałam wtedy żadnej podbudowy z gazet czy z netu "who is who", dlatego zdziwiłam się nieco, widząc wiele nowych twarzy. Rozglądałam się za kimś fajnym do pogrania... i kursor padł na facjatę, której widok przyprawił moją szczękę o mały skok na bungee. Po prostu ideał, miodzo, wymarzony bohater do grania. "Ty, kto to jest?" - spytałam koleżanki. "Jak to" - odpowiedziała - "nie poznajesz? Starego znajomego Siegfrieda?" Nie poznałam.

I gra Siegfriedem! Nie wierzę w to. Nie wierzę.

(Notka: to był Siegfried, nie Nightmare.) To nie była tylko kwestia grafiki - zmiany uczesania, kształtu miecza, bardziej dopracowanej zbroi. To była zmiana całego image'u. W "Soul Edge'u" grałam zawsze dziewczynami, bo faceci... no, dobra, jeśli ktoś się spodziewał żeńskiego feministycznego świństwa, to uprzedzam, że nie o to chodzi, po prostu te postacie do mnie nie przemawiały z taką siłą wyrazu, co Sophitia i Seung Mina. Jednak w "Soul Caliburze" Sophitia moim nieskromnym zdaniem notuje spadek formy (a jednak będzie żeńskie feministyczne świństwo - widać Zośce małżeństwo nie wyszło na dobre), Seung Mina zaś jest teraz na drugim miejscu wśród moich ulubionych postaci. A tak na marginesie, jej broń to nie halabarda, tylko glewia, ewentualnie naginata (różnią się od halabardy budową i zamocowaniem ostrza).

I zna się na broni! Czizys krajst! Gdzie ukrywane są takie perełki jak pani Anko?

Wracając do Siegfrieda - w "Soul Egde'u" był to tylko 16-letni chłoptyś, nieodpowiedzialny, zbyt pewny siebie... w "Soul Caliburze" wszystko się zmieniło. Widziałam "Soul Calibur 2" w salonie gier (nie tylko biernie, oczywiście) i trochę żałuję, że już został tylko Nightmare - w poprzedniej części (UWAGA: wstrętny babski sentymentalizm) tak pięknie było widać, że "każdy ma dwie dusze". I może to między innymi dlatego wydałam półroczne stypendium na Dreamcasta, oporządzenie i grę - "Soul Calibur 1". Maniacy konsolowi śmieją się i nie mogą pojąć, jak można kupić konsolę dla jednej gry, kiedy wokół tyle wspaniałych... jednak ta była dla mnie jedyna w swoim rodzaju. Nawiasem mówiąc, kupiłabym i może "Soul Blade", ale jedyne, co wówczas na rynku zostało, to piraty, oryginału już nie uświadczysz, a mam opory przed dokonaniem takiego zakupu. Co do "Soul Calibur 2"... trochę zniechęcił mnie angielski dubbing (jestem fanką mangi oraz uczę się japońskiego, więc nie mam nic przeciwko temu językowi), bo już zdążyłam się przyzwyczaić, że rozpoznaję bohaterów po głosach.

Po tych wszystkich wcześniejszych rewelacjach to, że Anko uczy się japońskiego to już detal. Pewnie jeszcze od dziesięciu lat trenuje kickboxing i pisze scenariusze gier dla Squaresoftu.

Dlatego jeszcze się waham. No i oczywiście o połowę mniej Siegfrieda...
A teraz główna kwestia: dlaczego Siegfried ma być niby zniewieściały?

Ma długie włosy. I to w naszym tolerancyjnym, pięknym państwie załatwia już temat zniewieściałości.

(Proszę zauważyć, że na końcu zdania stoi "?", a nie "!!?" i jest to zamierzone, a więc proszę mnie nie traktować jak oburzonego, zaślepionego fana, co to cudze zdanie tylko patrzy, jak by tu zgnoić - ja chcę tylko pewne kwestie wyjaśnić z mojego punktu widzenia (no, chyba że baby nie wiedzą, co to znaczy być babą lub nie). Cieszę się oczywiście, że oprócz tego został nazwany ulubionym bohaterem (widać, nie jestem sama, jestem pewnie nawet zupełnie banalna i przewidywalna w swym wyborze... chociaż nie do końca - po prostu wolę blondynów, a moja koleżanka, która woli brunetów, szaleje za Kilikiem). Jedynie nie rozumiem, czemu miałby być zniewieściały?
Po pierwsze - czy chodzi o długie włosy?

Yup.

Cóż, Conan Barbarzyńca też nosił taką fryzurę, a nikt mu męskości nie odmówi.

No dobra - Siegfried ma młodą twarz. Z tą zniewieściałością to tak trochę na przekór - koledzy redakcyjni używają bardziej dosadnych słów, kiedy Siegfried kopie im pupę. Wiesz - tak sobie dodają otuchy czy próbują mnie jakoś nakręcić.

Po drugie - czy chodzi o to, że Siegfried jest przystojny? Jest, na swój sposób, ale panienki z tą szramą na pół twarzy to by już udawać nie mógł. Po trzecie - każdy, kto grał Siegfriedem bądź Nightmare'em, wie, że to nie ułomek i wymiata jak się patrzy, braku siły, zręczności i kunsztu w wywijaniu mieczem większym od samego siebie dopatrzyć się nie można... Po czwarte - nie jest grzeczną pensjonarką ktoś, kto jako nieletni zabił własnego ojca.

Punkt dla pani. A ponieważ tak się składa - to moja ulubiona postać, nie będę się wtrącał w tę płomienną tyradę.

W końcu, jest to bohater po części szalony, a nie jakiś tam wymuskany zbawca świata, obrońca wdów i sierot... Zresztą, nigdy nie widziałam, żeby ktoś, kto lubi śmiać się z bohaterów, wybierał na obiekt szyderstw akurat Siegfrieda/Nightmare'a (no, poza przezwiskami typu "Szwab" czy "Fritz"). Zaś naczelnym epitetem na zniewieściałość zawsze było "pedzio" - i gracze tak wołali na Maxiego. Aha, no a teraz mamy Raphaela w koronkach i żabotach...

Fakt, chłopak zdecydowanie oddalili się od stawki w wyścigu o żółtą koszulkę automatu do lodów.

Podsumowując - i dodając znów nieco backgroundu - nie jestem stałą czytelniczką "NEO" (szkoda, ale 8zł tu, 8 tam i nowa gierka będzie...), a tym razem było tak: jechałam pociągiem prawie na drugi koniec Polski, gdzie studiuję, na nowy rok akademicki. Weszłam na dworcu do kiosku... i pierwsze co ujrzałam, to twarz Siegfrieda. Zanim jeszcze przeczytałam nagłówek "SC2: Arcydzieło Namco w Europie", wiedziałam, że to on.

Patrz Gulash - to stąd było te osiem złotych.

I choć w kieszeniach pustki świeciły (jak przystało na biednego studenta), wyłuskałam te 8 złotych i kupiłam... a pierwsze, co sobie powiesiłam nad łóżkiem, to nie plakat z "Soul Calibura 2", gdzie na dobrą sprawę widać tylko uszy od hełmu Nightmare'a (no dobra, plakat powiesiłam jako drugi), ale właśnie okładkę z Siegfriedem/Nightmarem.
No i dzięki tej okładce, jakkolwiek inni odpowiedzą na apel "piszcie" w tym temacie, wszyscy są zadowoleni - redakcja ma nowego klienta, ja mam mojego Siega no i parę innych rzeczy - np. zadumę nad filmami powstałymi na bazie gier... Cóż, jeszcze nigdy nie słyszałam, żeby ktoś się nie pastwił nad "Street Fighterem". W sumie był to OLBRZYMI błąd, że podpina się pod szyld gry fabułę nie mającą nic z nią wspólnego. Ale z mojego punktu widzenia, kogoś, kto najpierw widział film, a potem, w efekcie zaczął szukać gry, pierwowzoru, i szczęśliwie znalazł, oczywiście, rzecz wygląda nieco inaczej - najpierw było wrażenie z filmu, potem gra i oczywiście zdziwienie, co niby mają ze sobą wspólnego, jednak jakiekolwiek oburzenie, itp. Nie wytrze mi z pamięci pierwszego wrażenia.

Sądzę, że problem polega na tym, że takich osób, które działają w ten sposób jest zdecydowanie mniej, niż tych drugich.

A było ono takie, że ten film to typowa kopanina w stylu Van Dammme'a, miewał lepsze, miewał gorsze, ale film nie był poza tym całkiem denny, bo było w nim kilka momentów, które szczerze mnie ubawiły (i nie były to kawały DJ-a czy tam spikera, cytowane jako denne, bo one z założenia miały być denne jako kpina z wszelkich konferansjerów). No i było na kim z obsady oko zaczepić, tak dla dziewcząt jak i dla facetów... A poza tym, jeśli by zmierzyć przeciętną dozę głupoty, bohaterstwa do wyrzygu, moralizatorstwa, niekonsekwencji i nie trzymania się kupy, to naprawdę widziałam filmy, które to stężenie ze "Street Fighterа" przekraczają wielokrotnie, a i tak ktoś je wypożycza z wypożyczalni i ogląda w TV... I przyznam (proszę odetchnąć głęboko i policzyć do dziesięciu przed zlinczowaniem mnie), że ten film podobał mi się bardziej, niż „Mortal Kombat: Annihilation" (o ile pierwsza część tego filmu i serial "MK: Conquest", czy jak tam brzmiał podtytuł, trzymały poziom, o tyle "Annihilation" był raczej przeglądem postaci i ich mniej lub bardziej malowniczych śmierci - najczęściej mniej, bo to czasu mało, bijemy się krótko, umieramy szybko, nie tarasujemy drogi

TECHNIKUM im. J.S. Poyepa

Na pytania natury technicznej odpowiada red. Poyep - piszcie do niego pod adresem: poyep@go2.pl. Prośba o polskie znaki!

Cze! Właśnie zostałem posiadaczem PS2 i bardzo chciałbym podłączyć konsolę do monitora (AOC Spectrum 17). W związku z tym mam parę pytań:
1. Czego potrzebuję? (z tego, co się orientuje to VGA Box albo VGA Adaptor)
2. Czym różni się VGA Box od VGA Adaptora? (cena?)
3. O tym, że odświeżanie mogę ustawić na 50Hz i na 60Hz już wiem, ale interesuje mnie czy po podłączeniu PS2 do monitora (maksymalna rozdz. 1280x1024), będę mógł korzystać z opcji Progressive Scan w takim chociażby Tekkenie 4?
4. Czy to prawda, że po podłączeniu PS2 do monitora tekstury w grach są bardziej rozmyte, a brak antialiasingu widać podwójnie?
5. W związku z tym, że mój monitor pozbawiony jest głośników, czy istnieje jakakolwiek metoda na podłączenie do PS2 słuchawek\głośników stereofonicznych (jedno wejście - taki mały bolec :-)). Zestaw Creative'a odpada, więc chyba będę grał bez dźwięku.
Masta

1. Tak.
2. Różnica jest tylko w nazwie.
3. Zależy od modelu, jaki wybierzesz. Są dostępne takie, które odblokowują progresywne skanowanie i takie, które tylko dublują linie obrazu. Musisz mieć też odpowiednie kable.
4. Tak, to niestety prawda, ale przecież nie będziesz siedział pół metra od monitora, tylko przynajmniej półtora, wówczas tak to nie kłuje w oczy. Jeśli chodzi o AA to w przypadku VGA adaptera odblokowującego progressive scan nie jest tak źle.
5. Nadal będziesz mógł korzystać z wyjść audio.

Witam!
Nie wiem czy orientujesz się też w temacie programatorów do GBA (xg flash 2 z kartą 128). Ale warto spróbować. Niedawno (jakiś miesiąc temu) zakupiłem do GBA sp programator xg flash 2. Nagrywam głównie freeware, bawię się w "kombinowanie" z GBA. Lecz ostatnio zapisywałem efekty mojej pracy... Na następny dzień włączam, nie ma zapisu! Wiem, że w karcie jest bateria, ale przecież sprzęt mam niedługo, już by się rozładowała? Poza tym na pudełku od xg flash 2 jest napisane, że bateria jest rechargeable. Ale jak niby mam ja naładować? A może save'y znikają z innego powodu? Bardzo proszę o pomoc. Pozdrawiam Piotr

Nie wiadomo jak długo ten programator leżał w sklepie, jeśli bateria jest akumulatorem, spróbuj ją naładować po wyjęciu z urządzenia, w najgorszym razie kup nową (baterię).

Siemanko!
Jestem zainteresowany kupnem głośników do kina domowego Logitech.
1. Jakbyś mógł mi podać model ten z wyższej półki, który jest twoim zdaniem naprawdę dobry. Chcę mieć dobry sprzęt do PS2 i jaka jest jego cena.
2. Czy zestaw Z-680 to byłby dobry zakup?
POZDRAWIAM!

Zestaw Z-680 jest chyba najlepszym wyborem na naszym rynku, miałem okazję testować go przez jakiś czas i jak na swoje wymiary gra wręcz fenomenalnie. Moduł sterujący również jest bardzo wygodny. Tylko ta cena - trochę jednak zbyt wysoka, no i brak dekodera DPL II.

Komentarze do „Opowieści z Krypty"

Quo vadis video game?
Nawiązując do tekstu Grabarza w ostatnim neonie, chce podzielić się swymi uwagami na ten temat. Zgodnie z jego koncepcją, w dalekiej (moze nie aż tak) przyszłości, gra będzie miała charakter impulsu stymulującego ośrodek przyjemności w mózgu. Chcę się przy tym na chwilkę zatrzymać.
Ciekawi mnie fakt, jak będzie wyglądało np. takie ośmiogodzinne "granie". Czy przez cały czas będziemy łechtać ów ośrodek? Czy może takie granie będzie zawierało minutowe przerwy? Czy może będą wyznaczone odpowiednie normy, jak daleko można pobudzać, by człowiek nie padł z orgazmu? Coś na zasadzie prawa Webbera, że mierząc wielkość podniety (w tym wypadku omijając samą podnietę, czyli bodziec, a koncentrując się na następstwie tego - czyli impulsie) możemy określić wielkość przeżycia. Jednak skoro już teraz mamy nielegalne formy gier (piraty), to czy w odległej przyszłości, oprócz tzw. gier kontrolowanych spełniających owe normy, będziemy mieli także środowisko nielegalnych multimediów, a co za tym idzie, ciągłe pobudzanie osobnika powodujące jego śmierć?
Wydaje mi się, że będzie to po prostu futurystyczny narkotyk. NIE GRA. Coś, co koncentruje się jedynie na przyjemności.
Przypomina mi się scena z filmu "Ale jazda!" Boba Gale'a, gdzie bohater odwiedza miasto o nazwie Banton, w którym żyją ludzie uzależnieni od narkotyku o nazwie „Euforia". Po pierwszej konsumpcji „Eufórii", człowiek uzależnia się od niej na całe życie. Od tego momentu cały dzień staje się porą do pracy, by nocą za zarobione pieniądze móc rozkoszować się narkotykiem.
I tak aż do śmierci.
Miejmy nadzieję, ze pozostanie to jedynie "nieszczęśliwą" utopią. Pisząc swój tekst, Grabarz zbyt uogólnił mówiąc, że gry będą jedynie dostarczać nam przyjemności. Przyjemność jest tylko stanem, w którym czujemy się dobrze. Natomiast grom towarzyszą rózne uczucia, najczęściej są one przyjemne, choć te niemile też często można odczuć. Gdy człowiek kupuje grę, to na samym początku towarzyszy mu ciekawość. Później następuje chwila miłego jej użytkowania, np. do momentu zacięcia się, albo zwiększenia poziomu trudności. Cały czas mówię o "dobrej grze". Ile razy przechodząc wszystko na hard, człowiek zaczyna nienawidzić grę, a często nawet myśli o jej wyrzuceniu? Jednak po jej przejściu czuje się nie tylko cudownie, ale nawet uważa się za kogoś wyjątkowego, lepszego od kolegi, który jeszcze tego nie dokonał.
To wszystko, a nawet więcej towarzyszy grom. Jeżeli myśleć o tym, jak gry będą wyglądały za 200 lat, to w takim właśnie aspekcie. Myślę, że producenci będą wiedzieli, co tak naprawdę powinny wywoływać u ludzi. Trudno powiedzieć jak będą wyglądały, czy będziemy używać pada, ruchów ciała, czy może (jak pisze Grabarz) tylko hełmu. Ważne jest by nie straciły swych wartości, to znaczy by dostarczały graczom tego, co teraz.
Być może moja wizja jest niezgodna z innymi. Ale jak mawiał mój profesor: jeżeli wszyscy uważają, że jest tak i tak, a Ty uważasz, że jest inaczej - nie znaczy to, że nie masz racji. **[Y2K]**

[...] **Jeśli chodzi o to**, co napisał Grabber, to ja osobiście nie chciałbym, żeby ktoś zamienił gry na coś, co stymulowałoby mój, mówiąc opisowo, punkt G. Wolę przejść takiego MGS'a (ach, więc jednak znowu musiałem wtrącić te trzy literki) i delektować się fabułą czy rozmyślać nad postaciami. Bo z grami jest jak z filmami. Lubimy lekką, prostą rozrywkę jak komedie, poważniejszą sprawę jak śmierć, krew i dramat ludzi w filmach wojennych czy młócki w jakichś Mortalach czy innych Wejściach Smoka. Różnorodność jest potrzebna, dlatego ciężko powiedzieć gdzie pójdą gry. Nie muszą być wszak ultrarealistyczne, by świetnie się przy nich bawić, a z drugiej strony mogłyby troszkę lepiej naśladować złożoność świata. Należy mieć nadzieję, że nie stanie się tak, że gry na konsole nowej generacji będą wymagały gigantycznych budżetów, bo skończy się to wylewem chłamu, jak to ma miejsce w przypadku wielkich produkcji Hollywood. A zamienić ukochanej konsolki na debilne wciskanie przycisku nikt nie będzie chciał. Wtedy nie potrzebowalibyśmy też muzyki, filmów i masy innych rzeczy. Być kontrolowanym zombiakiem? Podziękuję. **[Mielu]**

Witam.
Drogi Grabarzu, w ostatnim N-plusie napisałeś o przyszłości gier, o scenariuszu, który może Twoim zdaniem mieć miejsce, no i kabelkach wystających z głów graczy...
Nie zgadzam się z Tobą, ponieważ to mijałoby się z sensem grania. Każdy, kto zetknął się z tym typem rozrywki wie, że polega ona na przeżywaniu przygód, rywalizacji, główkowaniu no i adrenalinie. To jest jak oglądanie filmu z tym, że to Ty jesteś bohaterem. Jednak przyszłość gier rzeczywiście robi się niepokojąca, kiedyś wystarczyło znaleźć kilka osób z wyobraźnią znających się na programowaniu, i można było zaistnieć z jakimś oryginalnym albo ciekawym projektem. Jednak technologia posuwa się nieustannie do przodu, konkurencja jest powoli wypierana lub wykupywana przez wielkie firmy, a te zaczynają dyktować reguły na tym rynku. Niektóre z tych firemek starają się utrzymać robiąc gry na starsze platformy czyli np. PSX'a, pewnie za jakiś czas podobnie będzie z obecnymi konsolami. To dobrze, że nadal są nowe gry na słabsze sprzęty, ale to może jest tylko odwlekanie nieuniknionego i mali producenci tak czy inaczej spotkają się z losem im podobnych. Przyszłość może być taka, że pozostaną wielkie koncerny i monopoliści. No chyba że powstaną jakieś fundusze albo organizacje wspierające programistów, i wtedy tych mniejszych nadal będzie stać na realizacje swoich pomysłów. I utrzyma się zdrowa konkurencja :D (mam nadzieję, że właśnie tak będzie).
Co do samych gier to pewnie część z nich po osiągnięciu fotorealistycznej grafiki pójdzie w kierunku okularów wirtualnych (specjalnie nie umieściłem tu kasków wirtualnych z prostej przyczyny, głowa się w nich poci i dłuższe granie mogą być uciążliwe) i wygodniejszych kontrolerów, kierownic czy gunów, z czasem może nawet nasz ulubiony sposób rozrywki zepchnie na dalszy plan filmy, a scenariusze zamiast dla Hollywood będą pisane właśnie z myślą o graczach. Reasumując - tak czy inaczej czeka nas ciekawa przyszłość związana z ciągle rozwijającym się rynkiem gier, a czarne scenariusze bym wykluczył, bo to zawsze klient ma racje i to my zadecydujemy o tym, co się przyjmie, a co odejdzie w niepamięć.
[Kazuya]

następnym w kolejce. I nigdy bym się nie połapała, kto jest kto, gdybym wcześniej nie grała w "Ultimate Mortal Kombat"). No, ale "Street Fighter" dostał już dobrych kilka, jak nie więcej lat temu etykietkę "bezdenny idiotyzm, bez kija nie ruszać", no i teraz co się go wymienia, to tylko po to, co by skopać leżącego. Przypuszczam jednak, że dla wiernych fanów liczy się tylko wierność oryginałowi, a reszta to tylko dodatek (dobrze, jeśli kto nie widział włoskiej adaptacji "Ogniem i Mieczem", niech dalej wierzy, że wierność jest dla wszystkich twórców adaptacji poza jednym nieszczęsnym "Street Fighterem" celem nadrzędnym).
Na koniec pozastanawiam się na głos - nie wiem, czy wydrukujecie mój list, albo chociaż fragment (pewnie i tak jest za długi, żeby się cały zmieścił w przepisowej objętości, gdyby nawet), ale mam przynajmniej jedną cichą nadzieję - że moje argumenty względem postaci Siegfrieda wydadzą się sensowne, jakkolwiek bezsensowna wydaje się ich autorka.

Kokietka.

Zresztą, z wiekiem wyrosłam z filmów z gatunku zwanego potocznie "łubu-dubu", czyli filmów z np. Van Damme'em (relacjonowałam w poprzednim akapicie moje wrażenia z dość wczesnej młodości... i wbrew obiegowym opiniom, mimo że oglądałam w dzieciństwie tzw. "filmy z przemocą", nie wyrosłam na psychopatycznego mordercę),

No więc trzeba Ci w tej kwestii zaufać na słowo.
Jednakże z "Soul Calibura" się nie wyrasta. Nawet jeśli dochodzi się do etapu, gdzie płaski rysunek w sepii docenia się bardziej niż filmik w sekwencji 3D. Cóż, chciałabym umieć tak rysować, jak twórcy zakończeń w serii "Soul Edge - Calibur" (a to znów moje odwołanie do fascynacji mangą, zwłaszcza tą ładnie i z sensem rysowaną).

Pozdrawiam serdecznie i proszę uprzejmie o nie przysyłanie do mnie w geście troski smutnych panów z kaftanem bezpieczeństwa pod ręką.
Hej!
* Anko.

Wow. Tylko tyle mogę napisać po tym liście.

ESCE
Yo
Czytam was trochę już, gram trochę dłużej i zastanawia mnie parę rzeczy:
Co ta za bzdura z ocenami Soul Calibura? Xbox ma najlepszą grafikę i dźwięk i gra się na nim tak samo (nie zapominajcie, że osoba która ma jedną konsolę jest tak przyzwyczajona do pada, że nie widzi jego wad w trakcie gry tak jak ktoś, kto ma wszystkie trzy), a najniższą ocenę. GCN jak się okazuje ma pada, który do tej gry nie bardzo się nadaje – bzdura, to jest jak najbardziej subiektywne (ja np. sto razy wole pada GCN do tej konkretnie gry niż Duala - na Xboksie nie grałem w SC), a recenzja wali po oczach fanatyzmem spod znaku PS2 - bo wasz recenzent jest najwyraźniej z „podwójnym szokiem" najbardziej związany.

Okej, fakt. Pady w tym kontekście się nie sprawdzają. Ja akurat grałem na wszystkich wersjach i sterowanie na GCN i Xboksie mi nie podeszło, ale osoby, które mają styczność z Caliburem na jednej tylko konsoli tego nie zauważą.
Jeśli chodzi o ocenę wersji na Xboxa. Z uwagi na fakt, że Xbox jest najpotężniejszą konsolą na rynku, oczekujemy, że wszelkie konwersje bądź gry multiplatformowe będą LEPIEJ wykonane niż na innym sprzęcie. Inne są również płaszczyzny porównania choćby grafiki. I tego również oczekuje wspomniany recenzent Soul Calibura 2, który jest największym fanem Xboxa w tej redakcji.

- ale to nic - najlepsza jest odpowiedz na maila od fana Nintendo, w której fani tej instytucji są opisani jako debile, którzy bezpodstawnie wyznają coś i zaprzeczają wszystkiemu co inne. Ten opis prawdę mówiąc każdemu multisystemowemu graczowi skojarzy się od razu z erą PSXa i jego wyznawcami - czysty szowinizm konsolowy nie poparty żadną wiedzą, czy znajomością tematu, a osoby z wytatuowanym Yoshim palące PSXy to już naprawdę chora wyobraźnia z elementami chorego fanatyzmu w stronę przeciwną niż wymienieni "debile", bo na takich wychodzą w waszej gazecie Fani N.

Hint: Ja często ironizuję. I wtedy właśnie ironizowałem.

Nie mówiąc już, że Fan, Maniak a Fanatyk to różnica ogromna - fan i maniak kochają coś i zgłębiają na maxa, bo to uwielbiają - ale z powodu rajcowności danej rzeczy - FANATYK natomiast robi to, dlatego że takie ma poglądy (często spowodowane brakiem znajomości obu stron medalu) i nie zawsze argumenty na „nie" są obiektywnie poprawne - inaczej mówiąc jest to zaślepiony debil, który ma np. Saturna i mówi ze N64 albo PSX to gówno, choć w życiu na nich nie grał.

A-ha.

Osobiście przygodę z Nintendo zacząłem po PSX i DC, ale nie zmienia to faktu, że mam wielki respect dla ich twórczości - który nie rożni się niczym od tego przejawianego przez "Fana" - jestem w trakcie kupowania Xboxa i choć ostatnio wielkie N zawiodło mnie kontynuacją Mario i Zeldy (choć gra jest niesamowita i przebija wiele pseudohitów to do miana ZELDY trochę jej brakuje - co nie znaczy, że ktoś inny nie odbierze jej jako zupełnie przełomowej i wyje... świetnej następczyni dawnych przekozackich wybryków Shigeru i spółki). Nie mam wątpliwości, że GCN pojawi się w moim domu ponownie (bo sprzedałem niedawno). Zresztą na siłę robicie z GCN Dreamcasta – jeżeli GC umiera to umiera też Xbox, bo te konsole sprzedają się na tym samym poziomie.

Czy Ty jesteś ślepy? Dwa miesiące temu zaczął się okres, kiedy niemal co tydzień dostajemy informacje o ustających pracach nad kolejnymi grami na GameCube'a. Zapowiedzi też nie wyglądają jakoś specjalnie rewelacyjnie - na PS2 i Xboxa ma pojawić się sporo ekskluzywnych gier, a na GCN'a ta liczba jest mniejsza i dodatkowo się jeszcze kurczy wraz z kolejnymi zarzucanymi projektami.
Po ostatniej obniżce rzeczywiście wzrosła sprzedaż Gacka (na Wyspach na przykład o 339 procent), ale to produkcję GameCube'a wstrzymano. I to on dostaje po tyłku od developerów. I to on olał net...
Tu Gulash: po obniżce na 99 dolarów w USA, wstrzymaniu produkcji kostki i zapowiedziach, że w lutym 2004 roku Nintendo ogłosi coś nowego świta mi w głowie myśl, że pokażą nową konsolę. Stacjonarną. Która być może zadebiutuje w Japonii już w grudniu 2004. Czyli: położą krzyżyk na GCN. Ale poczekamy, zobaczymy. Mogę się mylić.

Fakt nie recenzowania przez was trudno dostępnych gier na konsole Nintendo (Beach Spikers czy V-Rally 3 - w Europie wyszło) to tylko potwierdzenie lekceważącego stosunku do tej konsoli. Jeśli argumentem z waszej strony jest trudnodostępność czy fakt, że np. Sony samo gry wam przysyła, a te musicie skołować na własną rękę to nie mam wtedy wątpliwości, że macie czytelników, tam gdzie najczęściej przykładacie papier toaletowy (który zresztą ci właśnie czytelnicy wam zasponsorowali), bo nawet się nie staracie. Choć mogę się tu mylić i możecie oczywiście mieć inne powody (sam ciekawy jestem jakie). Fani Nintendo naprawdę mają z wami ciężko,

a szkoda, bo każdy z nich chce tylko obiektywizmu, a nie cukierkowego pocieszania i na dodatek za ten obiektywizm gotów jest płacić.
The Real Moth'a'fuckin' G

Teraz odpowiem ja, Gulash. Mylisz się, madafaka. O grach na N64 pisaliśmy jako jedyni w Polsce i to od początku istnienia pisma. Podobnie jest z grami na GCN. Piszemy o nich, najciekawsze naszym zdaniem propozycje importujemy na własną rękę (choćby Resident Evil) i będziemy dalej to robić. Ale może Ty wiesz, dlaczego przedstawiciele Nintendo w Polsce ograniczają się do wysyłania nam e-maili o nowych promocjach? Dlaczego Nintendo nie przygotowuje dla polskiej prasy wersji gier do zapowiedzi i recenzji, tak jak to mają w zwyczaju inne firmy? Myślisz, że żaden z nas nie rzuciłby się na F-Zero, czy 1080 Avalanche? Dlaczego nie mamy szansy na otrzymanie specjalnej konsoli, na której moglibyśmy uruchamiać wersje testowe gier na GameCube otrzymywane od innych firm? Tak, mamy czasem do nich dostęp i to na kilka miesięcy przed premierą, ale na czym mielibyśmy je niby uruchomić? Dlaczego praktycznie żaden dystrybutor w Polsce nie ściąga gier na GameCube, a to, co jest w sklepach i nie jest firmowane przez Nintendo pochodzi z prywatnego importu?
Mam wytłumaczyć? Dobrze: nikomu to się nie opłaca. A dlaczego się to nie opłaca? Bo najwyraźniej nie ma na to klientów. Jak to? A tak. Gdyby byli, czy półki nie uginałyby się pod ciężarem softu, tak jak mają to w zwyczaju z PlayStation 2? I jak mamy to odbierać, pozbawieni jakichkolwiek oficjalnych danych (bo te nie są dostępne) na temat sprzedaży GameCube w Polsce? Pisaliśmy o grach Nintendo i będziemy pisać. Jak będzie więcej ekskluzywnych, dobrych gier – poświęcimy im więcej miejsca. Ale gdzie one w tej chwili są? No właśnie.

SCREWBALL STRIKES BACK

Dzięki za zasuanie pod moim adresem tej pociesznej ilości cukru. Miuo. Co do terminów gibanek to nie chciaubym podawać konkretów gdyż z doświadczenia wiem, że to może się nagle zmienić - tak czy siak w listopadzie na pewno będzie można usuyszeć moje grube bejsy oraz przyczaić fizykę mojej facjaty w Łodzi i Bydgoszczy.

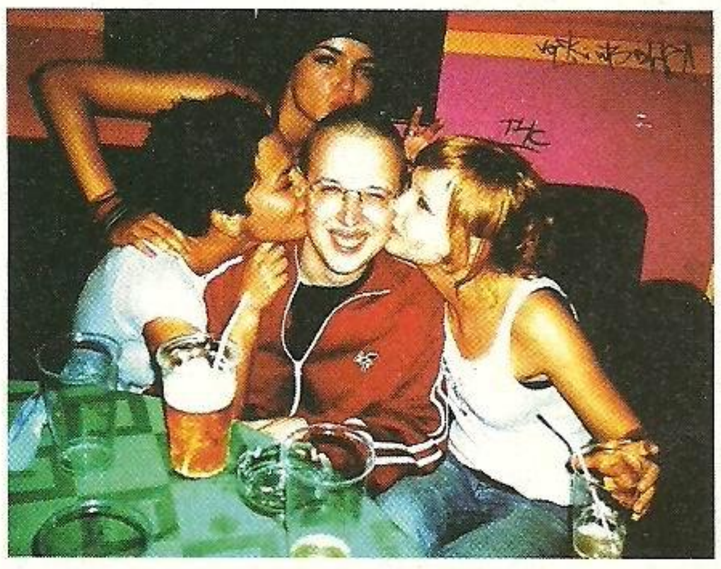
Strasznie bawią mnie teksty tego gościa (mnie też, a w dowód uznania nie będę poprawiał „u" na „ł" – mac).

Więcej szczegóuów powinno, mam nadzieję, pojawić się na stronie [www.boozone.tk], która wprawdzie na razie utrzymuje się w stanie skrajnej wegetacji, lecz niebawem powinno się to zmienić.
Zapraszam również do odsuuchu naszej boozone'owej audycji - zawsze w środy o 20 - [radio hype.pl] - wystarczy Winamp - ctrl+L - [http://radio.hyperreal.info:5000/]. Aha, prawie zapomniauem o mini szczególiku - trzeba być podpiętym do netu). Dobry bit gwarantowany, albo zwrot kasy. Zainteresowani niech piszą na mejla - screwball@wp.pl

A przy okazji, jak już tu jestem - chciaubym nawiązać do textu wielce szanownego pana Grabarza. Chodzi mi o szczurki, guziki, trąbki i pilniki. Otóż weduug mnie na dzień dobry zostaua zauożona niekoniecznie trafna teza, iż między grami a przyjemnością powinno się postawić znak równości. Gracz nie zawsze oczekuje od gry tylko i wyuącznie zaspokojenia potrzeby przyjemności, gdyż potrzeba ta, tak naprawdę jest drugorzędna i ustępuje innym, podstawowym, takim jak np. poczucie bezpieczeństwa, które realizuje w większości gier konkretna klamka.

Hmm. Ja stawiam na przyjemność, ale z drugiej strony posypuję truskawki cukrem, więc już sam nie wiem. Aha - przy okazji - nie graj zatem w Manhunta, bo tam o poczucie bezpieczeństwo trudno. I Residenta - z tych samych względów. I Silent Hilla... I innych...

Jednak tak naprawdę o realizacje innej potrzeby chodzi większości graczy, ale o tym za seke. Co do konsol przyszuości, to najbardziej do mnie trafia wizja przedstawiona



w filmie Davida Cronenberga „eXistenz". Biokonsole poduączane do rdzenia kręgowego to jest niezuy pomysł i gdyby byuy dostępne w tym momencie na rynku pewnie poleciaubym po wiertarę i wydziargau se na pleckach konkretny 'port'.

Fakt, że pomysł jest fajny. W ogóle organiczne granie to mocna sprawa.

Gracz oczekuje kontroli nad przedstawionym mu światem - to leży u podstaw sukcesu serii GTA i nie tylko. GTA po prostu oferuje bardzo rozlegue pole do popisu, do pokazania się ze swoja wuadzą. Czy to nie wuadza wuaśnie kręci nas wszystkich w grach?
Wracając do przyjemności - konsole przyszuości weduug pana Grabarza istnieją już dzisiaj - bo czy nie można kupić rzeczy, które dadzą bezwarunkowe poczucie przyjemności? Dropsy, proch, kox, brown, alkohol - toć to wszystko konsole przyszuości! Czy dragi (do których również zaliczam alko), to nie jest ten przycisk, w który wali ten guupi szczur? Ale zdarzają się proszę pana i szczury trochę ambitniejsze, które guziczek po prostu oleją.
pozdro
Screwball

PS: Oczywiście nie moguem się powstrzymać od zauączenia fotki - robię to niejako z poczucia obowiązku. Obraz przedstawia stół, popioukę oraz 4 plastikowe pokale, z czego w jednym suomka.

Tak, widzę. Mnie się najbardziej podoba ta z lewej.

w 59. numerze Neo Plus udział wzięli

Ten numer prześladował przedziwny pech. Opowiada o nim: Gulash.

BANAN

Choć Voodoo Vince to nie to, Manhunt bardzo go zaciekawił. Do tego stopnia, że spóźnił się z oddaniem każdego z tekstów do numeru. Klasyczne, o kilka dni. Co za Banan.

DZIK RZEŹNIK

Dzik uderzył w japońskie klimaty z okazji TGSu. Momentami aż za bardzo. Na szczęście powstrzymaliśmy go przed dziesięcioma stronami zapowiedzi japońskich koszmarków.

GANGSTA

Dostał wersję recenzowalną Ratchet & Clank, która - jak się okazało - nie chodziła. Zapomnieliśmy wysłać mu specjalny klucz sprzętowy do PS2. Kilka dni opóźnienia.

GRABARZ

Grabarz wyjechał na weekend do leśnego domku. Wziął konsolę ze sobą, żeby pograć w Dredda i Warhammera. Okazało się niestety, że zapomniał czegoś niebędnego do uruchomienia konsoli.

GULASH

Ja nie miałem specjalnych problemów w tym miesiącu. Może poza tym, że ukończenie Retrun of the King zajęło mi klika razy więcej godzin, niż przypuszczałem, podpisałem kilka źle wystawionych faktur, zepsuły mi się napędy CD w PeCetach w domu i w pracy, domowy player DVD przestał czytać mi niektóre filmy, OG zapomniał oddać kabelek USB do N-Gage, a wszyscy notorycznie spóźnili się z czym tylko mogli, co pogłebiło i tak postępującą nerwicę. Poza tym wszystko w porządku.

MATT

W recenzowalnej wersji Wormsów 3D, którą otrzymał Matt nie działały save'y. Ot, taki lekki prztyczek w zadowolony nos naszego nowego redaktora po siedmiu godzinach batalii.

MARCELLUS

Napalił się na Backyard Wrestling - efekt czytaliście. Zainteresowała go Fifa - efekt czytaliście. Na szczęscie przed załamką uratował go nieoceniony Pro Evolution Soccer 3.

OG

Próbował przez dwa tygodnie załatwić coś od Nokii oprócz samego N-Gage. Gry, wywiad i tak dalej. Udało się - trzy dni przed końcówką numeru. Do tego jeszcze pisze magisterkę.

QOORA

Wysłany do Qoory Jak II nie działał - potrzebny był sprecjalny klucz sprzętowy na USB. Kura odesłał grę. Płyta pękła w transporcie. Załatwiliśmy nowego Jaka. Wysłaliśmy. Padł mu w domu Net... I tak dalej.

nr 59 listopad 2003
(11/2003)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Banan
Tomek Bykowski
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Marcin Kawa
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

Hall Of Fame
Anek, Brat, Joseph, Merlin, Origin, Szymon Maślak, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus@neoplus.com.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Resident Evil Outbreak

Posiadacze konsol Sony stęsknili się już chyba za jedną z najpopularniejszych serii na PS one. Na początku Outbreak miał być grą przeznaczoną tylko i wyłącznie do grania w sieci, ale jest i dla nas nadzieja. Capcom zapowiedział, że europejska wersja RE Outbreak ze względu na rozporoszoną strukturą Internetu, gra prawdopodobnie nie zostanie wyposażona w tryb Online. W związku z tym autorzy pracują nad opcją dla pojedynczego gracza, w której konsola przejmie kontrolę nad resztą bohaterów. Przypomnijmy, że w Resident Evil Outbreak o przetrwanie w zainfekowanym mieście walczą jednocześnie cztery postacie pomagając sobie nawzajem. Japońscy gracze położą łapy na Outbreak już w grudniu, my będziemy musieli jeszcze poczekać kilka miesięcy. Oby nie za długo.

REC
HAIR "LI"